11/97

B 44187 SFr 6,90 S 52.- Lit 9.500

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NEU! 6,90

+2 CDs mit Vollversion EarthSiege 2

NHL 98

Härtetest des Eishockey-Hits: Rasante Action, ungeheurer Realismus

Dark Reign

Kämpft gegen 6 Echtzeit-Konkurrenten

Diablo 2

Geheime Facts über Blizzards Kult-Nachfolger

Bonus-CD im Heft

Vollversion EarthSiege 2



Vollversion:

SIERRAS MECH-SPEKTAKEL

325 MBytes

EarthSiege 2

Exclusivdemos: Forsaken, Armored Fist 2

Spielbare Demos: Hexen 2, Incubation, Shadows of the Empire (3Dfx), Worms 2, Virtual Fighter 2, Bleifuss Fun, Mass Destruction, Soda Off-Road-Racing, Steel Panthers 3, Dungeon Keeper, World Wide Soccer, Moving Puzzle, Entrepreneur, ...

Videos: Half-Life, Dark Reign, NHL 98, Wing Commander Prophecy



4 394418 706903 11

Lands of Lore 2 ★ Großer Soundkarten-Test ★ Über 250 Tips & Tricks

GameStart!

Was für ein Spielefeuerwerk! In jedem GameStar-Genre konnten wir diesen Monat mindestens ein absolutes Top-Programm testen, mit Wertungen im oberen 80er-Bereich. Wie schon angekündigt, schlägt vor allem die Strategie voll zu: **Dark Reign** kämpfte mit **Total Annihilation** um die Echtzeit-Vorherrschaft, **Incubation** eroberte die Taktik-Krone. Unsere Titelstory beschäftigt sich mit dem genialen **NHL 98**, dem wir unsere erste 90er-Wertung verliehen haben. Bei den Rollenspielen stürmt **Lands of Lore 2** die Genre-Hitparade, das trotz seines Alters spielerisch voll überzeugt. Actionfans freuen sich über **Turok** – im Test gefiel es uns sogar noch besser als in unserer Preview letzte Ausgabe. Bei den Simulationen ist nach langem Warten **Starfleet Academy** ins All gestartet; das komplexe Weltraumspiel macht keinesfalls nur Star-Trek-Fans an.

Die positive Reaktion auf unsere Erstausgabe hat uns fast umgeworfen: Weit über 1000 Leserbriefe und Postkarten haben Sie uns in den letzten Wochen geschickt. Neben sehr viel Lob hatten Sie auch einige Kritikpunkte und Verbesserungsvorschläge für uns – viele davon fanden schon in dieser zweiten Ausgabe Beachtung. Wir werden auch in den kommenden Monaten alles tun, damit GameStar genau das Heft wird, das Sie sich wünschen!

Freuen Sie sich mit uns auf einen heißen Spieleherbst,

Ihr GameStar-Team



11/97

Titel-Story

NHL 98



64

NHL 98 ist das beste Sportspiel, das es auf PCs gibt – und hat dafür unsere erste 90er-Wertung kassiert. Lesen Sie unseren Megatest ab Seite 64.



Aktuell

Aktuell

Tests

Tests

Hardware

Rubriken

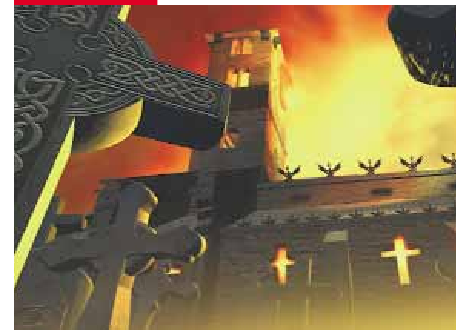
Tips & Tricks

Riven – Sequel to Myst



226 Schon jetzt im Test: Der Nachfolger des wahrscheinlich meistverkauften PC-Spiels Myst.

Diablo 2



35 Wir haben schon jetzt alle Facts für Sie, die es über Blizzards Kult-Nachfolger Diablo 2 zu wissen gibt.

Total Annihilation



98 T.A. ist das realistischste und beste von 7 getesteten Echtzeit-Strategiespielen!



Vollversion: Earthsiege 2
24 heiße Spieledemos: Forsaken, Hexen 2, Incubation, Shadows of the Empire, ...
26 aktuelle Programme & Patches: Dungeon Keeper, DirectX 5, Anstoß 2, X-Wing vs. TIE, ...
9 Videobeiträge: Half-Life, Wing Commander Prophecy, NHL 98, Dark Reign, ...

Gerüchte, Szene

Frösche im Weltall

Gerüchteweise arbeitet bei **Bullfrog** (eigentlich auf Strategiespiele spezialisiert) ein Projekt-Team an einem Weltraum-Actionspiel in 3D. Weitere Infos soll es erst im Lauf des nächsten Jahres geben.

EA: Ins Bett mit Virgin?

Kauft **Electronic Arts** den Konkurrenten **Virgin Interactive**? Von offizieller Stelle ist kein klares Statement zu bekommen, aber in der Gerüchteküche brodelt es aufs heftigste. Schon seit längerem stehen die Virgin-Anteile der Filmproduktionsfirma Spelling (Dallas, Beverly Hills 90210) zum Verkauf.

Demonworld Mission CD

Ikarion hat vor, in drei Monaten die erste Missions-CD zu **Demonworld** herauszubringen. Die soll neben neuen Schlachten auch zusätzliche Einheiten wie High-Tech-Zwerge und Spinnenreiter bieten. Außerdem sollen Sie künftig mächtige Katapulte auffahren dürfen.



Demonworld: Missions-CD im Anmarsch?

Lara Crofts Väter

Toby Gard und Paul Douglas, einst bei Core Design verantwortlich für den Erfolg von **Tomb Raider** und Schöpfer der mittlerweile zur Kultfigur avancierten Lara Croft, haben in England die Firma Confounding Factor gegründet.

Origin Online

Angeblich plant Origin, dem noch nicht mal veröffentlichten **Ultima Online** ungefähr zum Jahr 1999 einen Nachfolger zu spendieren. Aus gleicher Quelle erfuhren wir, daß sogar Pläne für ein **Wing Commander Online** existieren – allerdings sollen Raumflieger nicht vor dem Jahr 2000 in unbekannte Internet-Universen vorstoßen dürfen.

Duke Nukem Forever

In letzter Sekunde konnten wir ein erstes Bild des generalüberholten **Duke Nukem Forever** ergattern. Duke kämpft sich in dem 3D-Actionspiel durch Kasinos in Las Vegas oder die legendäre UFO-Absturzstelle Area 51, die 3D-Engine stellt id. Auf dem Bild hält Duke seinen neuen Raketenwerfer in der Hand.



Duke Nukem Forever: Mit dem coolen Blondschopf gegen böse Geländewagen.

GameStar-Charts OKTOBER NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	EA Sports	92
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	88
3	Incubation	Taktik	Blue Byte	87
4	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Activision	86
5	Links LS 98 Edition	Sportspiel	Eidos	86
6	Hexen 2	3D-Action	Activision	85
7	Starfleet Academy	Weltraumspiel	Interplay	85
8	Constructor	Aufbauspiel	Acclaim	85
9	Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	85
10	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Electronic Arts	85
11	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	84
12	Baphomets Fluch 2	Adventure	Virgin	84
13	Demonworld	Taktik	Ikarion	84
14	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	Eidos	83
15	Interstate 76	Simulation	Activision	83
16	World Wide Soccer	Sportspiel	Sega	83
17	Pazifik Admiral	Taktik	Mindscape	83
18	Anstoss 2	Manager	Ascaron	83
19	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	Empire	82
20	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	Sega	81

Die 20 besten PC-Spiele im Oktober und November. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/97 und 11/97.

id Software: Trinity

John Carmack, Programmierer-Guru von id Software, macht sich bereits jetzt Gedanken über seine künftige 3D-Engine. Unter dem Titel **Trinity** soll eine Software entstehen, die vollständig ohne Bitmap-Texturen auskommt. Die Zukunft gelte mathematischen Gebilden mit fraktal berechneten Texturen. Vorteile: Derart berechnete Levels ließen sich nach Belieben verbiegen und verformen.

Warren Spector geht

Warren Spector, langjähriger Producer bei **Origin** und anschließend bei **Looking Glass**, unterschrieb einen Vertrag mit **Ion Storm**. Spector bleibt in Austin und produziert dort mit einem kleinen Entwicklungsteam ein neues Spiel.

Spiele News

Myth: The Fallen Lords

Zahlreiche Innovationen will Myth ins Echtzeit-Genre bringen: Die Landschaft der dargestellten Fantasy-Welt ist dreidimensional und läßt sich aus jeder beliebigen Perspektive begutachten, ebenso die gerenderten Figuren. Eine physikalisch korrekte Umgebung erlaubt Veränderungen im Terrain. Explosionen reißen beispielsweise große Krater in den Boden. Simulierte Schwerkraft läßt Speere von Hügeln aus weiter fliegen und verlangsamt den Vormarsch von Truppen an steilen Berghängen. Pfeile prallen vom Boden ab und bleiben dann liegen. Wettereinflüsse wie Regen und Schnee vervollkommnen den realistischen Eindruck der Spielwelt. Jeder Soldat hat einen (veränderbaren) Namen, wie bei C&C kann man Gruppen bilden. Zehn verschiedene Formationen vom »Block« bis zum »Keil« sind möglich.


Myth: Fantasy-Schlachten in Großaufnahme.

Info: Eidos, ☏ (0180) 522 31 24

Incubation limitiert

Die erste Auflage von Blue Bytes Strategie-Knaller Incubation wird auch als Limited Edition erhältlich sein. In der Packung finden Sie eine Audio-CD mit dem Soundtrack sowie Songs aus Schleichfahrt und Extreme Assault. Blue Byte plant außerdem die Veröffentlichung einer Mission-CD für das taktische Himmelfahrskommando.

Info: Blue Byte, ☏ (0208) 4508888

Total Annihilation - neue Einheiten

Hersteller GT Interactive hat für Total Annihilation eine eigene Web-Seite eingerichtet. Dort will man wöchentlich neue, außergewöhnliche Einheiten kostenlos zum Download bereitstellen. Auf der TA-Homepage finden Sie Links zu privaten Seiten mit selbstkreierten Truppentypen.



http://www.totalannihilation.com

Babylon 5

Sierra werkelt derzeit am offiziellen Spiel zur Sciencefiction-Serie Babylon 5. Das Programm soll eine Mischung aus 3D-Weltraumaction und strategischen Komponenten bieten. Der Spieler soll nicht nur die wichtigsten Raumschiffe aus der Serie steuern können, sondern die eigenen Streitkräfte auch auf einer taktischen Karte organisieren und gemeinsam gegen den Feind führen.

Info: Sierra, ☏ (06103) 99 40 40

Fliegende Untertassen

Software 2000 läßt demnächst die Untertassen fliegen. In der Flugsimulation Flying Saucer übernehmen Sie das Kommando über ein außerirdisches Fluggerät und decken in 22 Missionen eine intergalaktische Verschwörung auf. Von den geheimen Hangars der sagenumwobenen Area 51 aus soll Sie Ihr Weg quer über den Globus und darüber hinaus bis an die Grenzen des bekannten Sonnensystems führen. Das Flugverhalten soll sich verhältnismäßig »echt« anfühlen, außerdem stehen Ihnen zwölf Alien-Waffen und diverse Zusatzaggregate zur Verfügung.


Flying Saucer: Mit fliegenden Untertassen gegen wehrlose Dörfer.

Info: Software 2000, ☏ (0190) 57 20 00

Lara Croft malen

Eidos ruft Nachwuchs-Künstler auf, sich von der Tomb Raider-Heldin inspirieren zu lassen. Gefragt sind neben Bildern Laras auch Videos, Animationen oder gar Musikstücke. Aus den besten Einsendungen soll eine Wanderausstellung zusammengestellt werden. Eidos weist in einer Pressemitteilung extra darauf hin: Jede seriöse (!) Einsendung werde mit einem Goodie bedacht.



Ihre Werke schicken Sie an: Eidos Interactive, Lara goes Art, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg

News-Ticker

★★★ Mindscape und Legend entwickeln **BLACKSTONE CHRONICLES: AN ADVENTURE IN TERROR**. Das Spiel basiert auf den Büchern von Bestseller-Autor John Saul, in der Handlung geht es um einen geisteskranken Serienmörder. ★★★ Virgin hat sich die Vertriebsrechte aller Spiele der Logic Factory gesichert. Hierzulande wird **LEVIATHAN** allerdings noch von Softgold betreut. ★★★ **WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS** verschiebt sich bis in die zweite Hälfte des Jahres 98. Blizzard entschloß sich kurzfristig, die handgemalten Zwischensequenzen komplett zu überarbeiten und einige vollkommen neue Features einzubauen. ★★★ **NOVALOGIC** und **LOCKHEED MARTIN** arbeiten künftig zusammen. Der amerikanische Hersteller von Militärflugzeugen soll für gesteigerten Realismus in kommenden Simulationen wie **F-22 RAPTOR** sorgen. ★★★ In Amerika gibt es eine **KREDITKARTE VON SIERRA**. Damit können Computerspieler ganz normal einkaufen, außerdem gibt's auf Sierra-Software 10 Prozent Rabatt. ★★★

Spiele News

Echtzeit steckt in allem drin

Echtzeit ist in, Echtzeit ist überall drin – seit auch die letzte Marketingabteilung dieser Welt gemerkt hat, daß sich Command&Conquer-Clones gut verkaufen, ist dem unscheinbaren Begriff ein ähnliches Schicksal beschert, wie bislang dem Kürzel »3D«. Welche Auswüchse der 3D-Fimmel hervorgebracht hat, zeigt Panzer General 3D: Dieses 100prozentig zweidimensionale Hexfeld-Spiel wurde kurzerhand ins Dreidimensionale erhoben. Und das nur, weil die Panzerchen ein bißchen Schatten werfen und in sechs Richtungen gucken können.

Aber zurück zur Echtzeit. Obwohl wir allein in dieser Ausgabe acht waschechte Echtzeit-Strategiespiele testen, könnte es noch heftiger kommen. Der Begriff »Echtzeit« ist nämlich ziemlich mißverständlich – gemeint ist nicht »realistischer Zeitablauf« (oder kann man Fabriken wirklich in 10 Sekunden hochziehen?), sondern schlicht und ergreifend »Hektik« und »keine Unterteilung in Runden«. Das aber trifft auf viel mehr zu als nur Taktikkost: Alle Sportspiele, ja selbst Golfsimulationen (Schwingen des Schlägers!) könnten sich zukünftig mit dem beliebten Präfix schmücken, bis hin zum rasanten Echtzeit-Angeln. In einer Action-Sequenz von Monkey Island 3 feuert man auf Piraten? Echtzeit-Adventure! Dazu kommen Echtzeit-Shooter (klar: Hektik), Echtzeit-Denkspiele (ich verschwende echt Zeit mit dem Spiel...) und Echtzeit-Simulationen (hier würde der Ausdruck sogar passen).

Nur vor einem sind wir wohl sicher: Der Begriff Echtzeit-Windows-95 wäre – auf normal ausgestatteten Systemen – dann doch eine zu große Übertreibung.

Jörg Langer
Chefredakteur

Tourenwagen am PC

In TOCA Touring Car Championship von Codemasters können Sie demnächst die britischen Tourenwagen-Meisterschaften nachfahren. In dem Rennspiel sollen die echten Teams von Audi, Honda, Ford und Volvo enthalten sein.



TOCA Touring Car Championship: Massen-Karambolagen gehören gelegentlich dazu.

Die Vehikel sollen mit einer Genauigkeit von einem Viertel Millimeter laser-gescannt sein. Auf acht bekannten Rennstrecken wie Donington Park oder Silverstone geht es um den Gesamtsieg.

Info: http://www.codemasters.com

NBA Live 98

Freunde von Basketball dürfen sich bereits auf das alljährlich neue NBA Live 98 von EA Sports freuen. Neben aktualisierten Spieler- und Tabellendaten soll die neue Version auch deutlich besser animierte Sportler bieten. Wer in seinem Rechner eine Grafikkarte mit 3Dfx-Chip stecken hat, kommt dazu in den Genuß ruckelfreier Slam & Dunks.

Info: Electronic Arts, ✆ (02408) 94 05 55

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	Dungeon Keeper
2	C&C2 - Alarmstufe Rot
3	Diablo
4	Earth 2140
5	Anstoss 2
6	Die Siedler 2
7	Extreme Assault
8	Tomb Raider
9	Theme Park
10	X-COM: Apocalypse
11	Comanche 3.0
12	Der Industriegigant
13	Carmageddon
14	FIFA 97
15	MDK
16	Little Big Adventure 2
17	Civilization 2
18	Outlaws
19	Warcraft 2
20	X-Wing vs. TIE Fighter

Zusammengestellt durch Auswertung von über 1000 Leser-Mitmachkarten.



NBA Live 98: 3D-Beschleunigte Spieler auf der Jagd nach 3-Punkte-Würfen.

News-Ticker

★★★ Sowohl für das actionlastige Strategiespektakel **Z** als auch für **KKND** sollen demnächst Missions-CDs mit weiteren Aufträgen und neuen Multiplayer-Karten erscheinen. ★★★

★★★ Blue Bytes **DIE SIEDLER 2** steht jetzt in einer Gold Edition im Laden. Neben dem Hauptprogramm findet sich auch die offizielle Mission-CD mit allen neunzehn Karten der Römer-Kampagne in der aufwendigen Gold-Verpackung. ★★★

★★★ Microprose kündigt eine weitere Missions-CD für **CIVILIZATION 2** an. Weil sich mittlerweile Activision die Rechte an dem Namen gesichert hat, erscheint das Zusatzprogramm unter dem Titel Civ 2 – Fantastic Worlds. ★★★

★★★ **NEED FOR SPEED 2: SPECIAL EDITION** enthält neben drei neuen Rennwagen auch eine zusätzliche Strecke. Außerdem sollen endlich 3Dfx-Beschleunigerkarten unterstützt werden. ★★★

★★★ Von der Wirtschaftssimulation **GAZILLIONAIRE** gibt's demnächst eine Deluxe-Variante mit neuen SVGA-Grafiken. Das schräge Handeln und Wirtschaften gilt als Geheimtip, mit Zapitalism ist ein Nachfolger in der Mache. ★★★

Spiele News

Das Böse ist überall

Einige Computerspiele landen auf dem Index, weil sie zu brutal sind. Das muß wohl so sein. Doch was ist mit den Brutalitäten, die uns tagtäglich begegnen? Wer schützt uns z.B vor der »Raffaello«-Werbung? Den dauergrinsenden Yuppies, allen voran dem dösigen Luxusweibchen mit dem Wagenrad-Hut, die sich in der Karibik mit »extra eingeflogenen« lockerleichten Widerlichkeiten vollstopfen, gehört doch wirklich ein Schokoriegel vorgeschoben. Auch in den lästigen Pausen zwischen der Werbung trifft's mich wie ein Keulenschlag: Grölende Chöre, bierbauchschwingende Frührentner und alternde Dirndl-Landfrauen singen davon, wie toll doch ihre Heimat sei. Das ganze natürlich begleitet von schunkelnden (bezahlten?) Zuschauern der gleichen Alters- und Gewichtsklasse. Merkwürdigerweise laufen solche Grausamkeiten immer auf mehreren Sendern gleichzeitig – da muß doch eine Verschwörung im Gang sein!

Wann werden endlich die Volksmusik-Sendungen indiziert, wegen besonderer seelischer Grausamkeit?

Martin Deppe
Redakteur

LucasArts in Mexiko

Unter dem Titel **Grim Fandango** entwickeln die Adventure-Spezialisten bei LucasArts derzeit ein ungewöhnliches Projekt. Das im mexikanischen Ambiente angesiedelte Abenteuer läßt Sie in die Rolle von Manny Calavera schlüfen. Der arbeitet in der Reiseabteilung des himmlischen Todesministeriums. Im Land der Lebenden schnappt Manny seine Gäste, verfrachtet sie ins Totenreich und schickt sie auf eine vierjährige Reise durch die Unterwelt. Leider kann Manny nur dann Karriere machen, wenn er eine bestimmte Verkaufsquote erreicht, und aus verschiedenen Gründen gelingt ihm



Grim Fandango: Leicht surreal angehaucht – ob LucasArts damit Erfolg einfährt?

das einfach nicht. Verantwortlich für das jenseitige Abenteuer ist Tim Schafer, der bereits Biker Ben auf seine Reise durch **Vollgas** geschickt hatte. Premiere: 1. Halbjahr '98.

Info: Funsoft, ☎ (0213) 965111

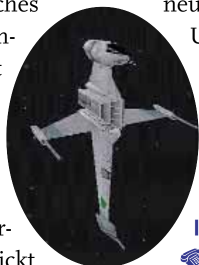
X-Wing vs. TIE: Fortsetzung für Solisten

Gegen Jahresende erscheint unter dem Titel **Balance of Power** ein Expansion-



Balance of Power: Ein imperialer Sternenzerstörer im neuen Trockendock.

Pack für **X-Wing vs. TIE Fighter**, der sowohl für die imperiale wie die rebellische Seite der Macht eine Kampagne mit Story und aufwendigen Zwischensequenzen enthalten wird. Außerdem soll es neue Melee-Missionen, Kampfeinsätze und eine vollständig neue Raumschlacht geben. Und damit es die Schergen des Bösen noch schwieriger haben, taucht auch der bislang schmerzlich vermißte B-Wing-Bomber in der Rebellenflotte auf.



Info: Funsoft, ☎ (02131) 965111

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Dungeon Keeper
2	NEU	Anstoss 2
3	[2]	Der Industriegigant
4	[3]	Comanche 3.0
5	[5]	C&C2 - Alarmstufe Rot
6	[4]	Wet - The Sexy Empire
7	[6]	Earth 2140
8	[9]	Need for Speed 2
9	[14]	X-COM: Apocalypse
10	[7]	Atlantis
11	[-]	Heroes of Might & Magic 2
12	[11]	Pro Pinball: Timeshock
13	[16]	Formula 1 Grand Prix 2
14	[18]	Tomb Raider
15	[-]	SimCity 2000
16	[13]	Die Siedler 2
17	[20]	688(i) Hunter Killer
18	NEU	Little Big Adventure 2
19	[-]	3D Ultra Minigolf
20	[-]	Diablo

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

Grand Theft Auto

Autofahren mal anders: In **Grand Theft Auto** sollen Sie als angeheuerter Söldner Aufträge in einer Isometrie-Stadt erfüllen. Das besondere an dem leicht makabren Actionspiel ist vor allem das Szenario. Über 2.000 km Straßen und Autobahnen sollen bereitstehen. In 200 Missionen müssen sie allerhand Aufträge erledigen: Drogen schmuggeln, andere Leute kidnappen, Attentate verüben und ähnliches. Dazu laufen Sie als Winz-Sprite herum, kapern Autos, Busse oder Motorräder und düsen damit durch die überfüllten Straßen.

Info: BMG Interactive, (0180) 5304525



Grand Theft Auto: In der Draufsicht durch eine lebendig wirkende, hektische Großstadt.

Technik News

Thrustmaster Rage 3D

Was sich zuerst nach 3D-Beschleuniger anhört, entpuppt sich als das neue Gamepad von Simulationsspezialist **Thrustmaster**. Auffälligstes Merkmal des ca. 100 Mark teuren Pads ist das Fehlen eines herkömmlichen Steuerkreuzes. Statt dessen bedient man eine gebogene Scheibe, in deren Mitte sich eine Vertiefung für den Daumen befindet. Besonderer Clou: Die Steuerung läßt sich jederzeit von digital auf analog umstellen, und umgekehrt.

Info: Thrustmaster, ✆ (0271) 488 94 30



Thrustmaster Rage 3D: Wahlweise ein digitales oder analoges Gamepad.

Voodoo Rush langsamer

3Dfx gab jetzt erstmals offiziell zu, daß der auf 2D/3D-Kombikarten verwendete **Voodoo-Rush-Chipsatz** (zum Beispiel Hercules Stingray 128/3D) nicht an die Leistung des normalen Voodoo-Chips herankomme. Bislang wurde die Performance-Diskrepanz damit begründet, daß die Treiber noch nicht optimal seien.

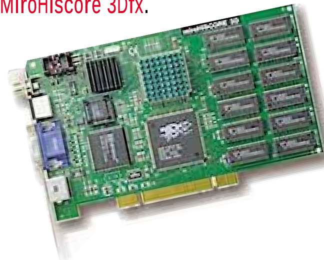
Info: Hercules, ✆ (089) 89 89 05 73

MiroHiscore 3Dfx

Als erster deutscher Hersteller steigt Miro in den Markt der 3Dfx-Karten ein. Die **Hiscore 3Dfx** vertraut auf den bewährten Voodoo-Chipsatz; einige Besonderheiten unterscheiden sie aber von der Konkurrenz: Sie besitzt einen TV-Ausgang, einen Kühlkörper auf dem Pixel-Chip sowie 4 statt der sonst üblichen 2 MByte Texturspeicher. Nähere Details können Sie im nächsten Heft nachlesen.

Info: Miro, ✆ (08105) 22 54 50

Mit 4 MByte Texturspeicher: Die MiroHiscore 3Dfx.



High-End-Lautsprecher von Creative Labs

In Verbindung mit HiFi-Spezialist Cambridge Studioworks entwickelte Soundblaster-Macher Creative Labs drei **Satelliten-Subwoofer-Systeme**, die allen Brüllwürfeln den Kampf ansagen. Das PC-Works CSW100 kostet 199 Mark, für das SoundWorks CSW200 sind 349 Mark zu entrichten und für das MicroWorks CSW350 wandern immerhin 649 Mark über den Ladentisch. Erste Hörproben des Spitzenmodells konnten begeistern: Noch nie zuvor bollerte ein PC-Subwoofer so tief und selbst bei größten Lautstärken ohne Störgeräusche.

Info: Creative, ✆ (089) 957 90 81

Neue 3D-Grafikkarten

Die Flut neuer 3D-Grafikkarten reißt nicht ab. In den nächsten Wochen sollen mit der **STB Velocity 128** und der **Miro-Magic Premium** zwei weitere Modelle mit Riva128-Chipsatz in die Läden kommen; der gleiche Treibsatz befeuert bereits die beiden Testsieger unseres 3D-Kartentests aus Ausgabe 10/97.

Neu ist auch die **Hercules Thriller**, die auf den Vérité 2200 von Rendition setzt, einen 2D/3D-Kombichip. Preis (um die 350 Mark für die 4 MByte-Version) und Leistungsdaten sind in etwa mit dem Riva 128 vergleichbar. Der kleinere Bruder namens Vérité 2100 kommt auf der Diamond Stealth 2 zum Einsatz, die mit ca. 200 Mark zu den günstigsten 3D-Beschleunigern gehört. Wegen der Beschränkung auf 4 MByte RAM und anderen Kleinigkeiten muß man auf die gewohnt hohe Rendition-Grafikgeschwindigkeit aber nicht verzichten.

Zu guter Letzt steht mit der **Adrenaline Rush 3D** von Jazz Multimedia das zweite Voodoo-Rush-Modell nach der Hercules Stingray 128/3D ins Haus.

InterAct-Joysticks

Mit mehreren neuen Produkten war InterAct auf der ECTS vertreten. Das **Flight Force Plus** für preiswerte 50 Mark ist ein programmierbares Tastaturpad mit bequemer Handballenauflage, das vor allem als Zusatzgerät für einen normalen Steuerknüppel gedacht ist. Originell das **Vortex 3D**, ein in acht Richtungen bewegliches Kombigerät aus Lenkrad und Joystick. Das Bedienteil läßt sich abnehmen und damit als Gamepad verwenden. Für die Vielseitigkeit erscheint der Preis von knapp 120 Mark angemessen. Vor allem für Fans von Rennspielen ist der **Ultraracer** gedacht, ein Mini-Lenkrad, das stark an eine Fernbedienung erinnert. Mit der einen Hand bedient man den als Gasregler ausgelegten Trigger, mit der anderen eine kleine, analoge Drehscheibe. Der Preis: ca. 80 Mark

Info: InterAct, ✆ (04287) 12 51 13



Das Ultraracer-Pad eignet sich besonders für Rennspiele.

Aufwertung!

Im großen Grafikkartentest der letzten Ausgabe kreideten wir der **Maxi Gamer 3Dfx** von Gi das englische Handbuch an. Für Deutschland wird die Maxi Gamer inzwischen mit übersetztem Manual ausgeliefert. Außerdem sind neue Treiber verfügbar, die über ein komfortables Kontrollpanel verfügen. Da die beiden größten Kritikpunkte damit ausgemerzt sind, verbessert sich die Endnote in unserer Liste um ein Zehntel auf 1,7.

Info: Guillemot, ✆ (0211) 338 00 33

Bericht von der ECTS '97 in London

Spiele-Update



Drei Tage lang traf sich die gesamte Spielebranche in London, Hunderte von Titeln wurden erstmals oder in der neuesten Version vorgestellt. Wir haben den Infowust für Sie gesiebt und präsentieren nur die wichtigsten Neuigkeiten. Außerdem stellen wir auf den nächsten Seiten aus jedem Genre die zehn Spiele vor, die uns am besten gefallen haben.

Es ist kein wirklich gutes Omen, just in den Minuten der Beisetzung von Prinzessin Diana auf dem Londoner Flughafen einzutrudeln. Denn wenn die Engländer trauern, dann richtig: Minutenlang standen die Laufbänder des Terminals still, eine Schweigeminute versetzte den gesamten Airport in gespenstische Starre. Danach ging aber alles wieder seinen gewohnten Gang, und drei fleißige GameStar-Redakteure ergatterten doch noch ihr stilecht schwarzes Taxi zum Hotel. Die ECTS, Europas größte Computerspiele-Messe, blieb von den Trauerfeiern glücklicherweise verschont: Auf unzähligen Ständen (darunter ein riesiges, als Alien-Ameisenhügel aufgemachtes Plastikzelt) stellten alle Hersteller von Rang und Namen Ihre kommenden Produkte vor. Der Trend geht immer noch stark in Richtung 3D-Action und Echtzeit-Strategie, doch auch die Adventures und Rollenspiele melden sich mit hochklassigen Vertretern zurück.



Diablo 2 und Hellfire

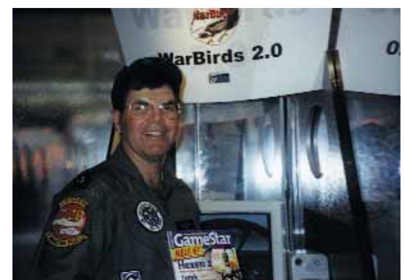
Die wohl spannendste Neuankündigung kam von Blizzard. In einer Pressekonferenz wurde das Geheimnis um **Diablo 2** gelüftet: Ja, es wird definitiv einen zweiten Teil geben! Angesichts des erfolgreichen Vorgängers war das eigentlich sonnenklar, doch Blizzard hat eigenen Angaben zufolge lange nachgedacht, ob noch eine Qualitätssteigerung möglich sei. Man wolle nämlich keine Ableger produzieren, so Bill Roper, die keine echten Neuerungen bieten.

Trotz dieses Statements wird schon bald die offizielle Add-On-CD zu **Diablo** erscheinen: **Hellfire** wartet mit neuen Grafiken und einer vierten Charakterklasse auf. Verantwortlich zeichnet aber nicht Blizzard, sondern Sierras Programmschmiede Synergist Software. Da Blizzard und Sierra seit einiger Zeit unter dem Dach von CUC Software vereint sind, konnte man die Schöpfer von **Diablo** dazu überreden, ihren original Programm-Code für die Missions-CD herauszurücken. Mehr zu beiden Spielen lesen Sie in unserem Diablo-Special.


Das Diablo-Add-On Hellfire verwöhnt mit neuen Monstergrafiken.

Peter Molyneux' Lionhead Studios

Im selben Hotel wie die GameStar-Abordnung residierte auch Lionhead Studios. Unter diesem Namen hat Bullfrog-Gründer und Kult-Programmierer Peter Molyneux eine schlagkräftige Truppe von Designern versammelt. Darunter ist auch der weltbekannte Brettspiel-Entwickler Steve Jackson (Games Workshop, Fighting Fantasy). Lionhead will bis Ende nächsten Jahres ein erstes Spiel programmieren, das ebenso innovativ werden soll wie vor Jahren **Populous**. In einem Gespräch mit uns beklagte Molyneux, daß das Entwickeln eines Spiels zwar oft Jahre dauert, das Bugtesting hingegen meist nur wenige Wochen. Aus diesem Grund will er seine Produkte mit minimaler Grafik designen und bis



iMagics »Wild Bill« Stealey freut sich über sein persönliches GameStar-Exemplar.



ins i-Tüpfelchen austesten. Erst danach soll sich ein anderes Team um die grafische Gestaltung kümmern. So will Peter auch vermeiden, daß Langzeit-Projekte veraltet aussehen, wenn sie schließlich auf den Markt kommen. Zwar seien viele PC-Spiele bereits annähernd fotorealistisch, so Molyneux, doch den physikalischen Realismus habe man weitgehend außer Acht gelassen. Deshalb sollen die Produkte von Lionhead Studios in Welten spielen, die bis ins kleinste Detail stimmig sind und simulierten Naturgesetzen gehorchen. Man darf gespannt sein...

Drittbester Wurm Europas

So schnell kann es gehen: Eigentlich wollte unser Redakteur Michael Galuschka sich nur auf einer Party vom Einkaufsbummel-Streß erholen. Doch dann geriet er unversehens ins Teilnehmerfeld des offiziellen **Worms 2**-Wettbewerbs – und schlug sich überaus tapfer. Trotz starker Konkurrenz holte sich unser Sportspiel-Experte den dritten Platz und eine ziemlich verrückte Trophäe: Der Pokal ist erdbebensicher auf einem Stahlhelm befestigt (siehe Bild).



Michael Galuschka trägt stolz die Worms 2-Trophäe zur Schau.

Dominion wechselt den Besitzer

Aus Geldmangel muß 7th Level seine deutsche Niederlassung dichtmachen und das seit langem erwartete Echtzeit-Strategiespiel **Dominion** an Eidos abtreten. Hier in Deutschland könnten sich schon bald die Anwälte streiten, ob das Spiel von BMG Interactive (die bislang die Vertriebsrechte an **Dominion** hatten) oder Eidos kommen wird. Auf der Messe war das futuristische Taktikspiel jedenfalls bei Eidos zu bewundern.

Richard Garriot über Lord Britishs Tod

Im Vorfeld der ECTS unterhielt sich Michael Schnelle mit Richard Garriot, der als Lord British mit der **Ultima**-Serie berühmt geworden ist. Vor kurzem ist seine Bildschirm-Figur in Origins Internet-Spiel **Ultima Online** von einem der Beta-Tester getötet worden.

GameStar: Wie konnte der eigentlich unbesiegbare Lord British sterben?

Richard Garriot: »Wir hatten gerade ein Backup von UO gemacht und ein paar Werte verändert. Dadurch war Lord British plötzlich nicht mehr unverwundbar – was ich aber beim Spielen nicht wußte. Tja, und so bin ich einfach in ein Feuerfeld gelaufen, das ein Magier herbeigezaubert hatte, und schon war's passiert. Das hat eine ganze Menge Trubel im Internet verursacht.«

GameStar: Wegen Ultima Online wurde im Frühjahr Ultima 9 auf Eis gelegt. Setzt Ihr die Arbeit fort?

Richard Garriot: »Wir machen bald damit weiter, es soll schon im Sommer '98 fertigwerden. U9 spielt wieder auf Britannia, wo die alten Tugenden noch große Bedeutung haben. Es ist komplett in 3D gehalten und wird nur auf 3D-Beschleunigerkarten laufen, und auch 3D-Sound unterstützen. Im Gegensatz zu früher gibt es viele Zwischensequenzen. Besonderen Wert legen wir auf eine realistische Physik. Fast alle Tools dafür sind bereits fertig, so daß ich optimistisch bin, es bis zum Sommer zu schaffen.«

Roberta Williams: 2D-Adventures sind tot!

Anläßlich der Vorstellung von Kings Quest 8 unterhielten wir uns mit Adventure-Expertin Roberta Williams.

GameStar: Warum trennst du dich in Kings Quest 8 von der klassischen Serie und machst daraus ein 3D-Rollenspiel?

Roberta Williams: »Als ich an Phantasmagoria arbeitete, kam ich zu dem Schluß, daß 2D-Adventures tot sind. Wer will sich noch in nur zwei Dimensionen bewegen, wenn er drei haben kann? Wolltest du nicht immer schon mal hinter die Objekte gucken? Der Reiz eines Adventures ist doch das Erforschen, ohne an das gebunden zu sein, was der Designer vorgibt. In einigen Jahren werden 3D-Adventures an der Tagesordnung sein.«



Roberta Williams mit unserer Erstausgabe.

Eine starke Aussage von der Person, die mit Kings Quest die 2D-Adventures quasi erfunden hat. Wie Sie aber auf den nächsten Seiten sehen können, hatte die ECTS genug Adventure-Highlights zu bieten, um berechtigte Zweifel am Untergang dieses Genres zuzulassen. LA



Lebende Statuen sollten Besucher an die Quake-2-Monitore locken.

Action-Highlights 97/98

1 **JEDI KNIGHT** (LucasArts) In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreidimensionalen Star-Wars-Welten mit Ihrem Lichtschwert und Feuerwaffen gegen die dunkle Seite der Macht. *Nov. 97*

2 **TOMB RAIDER 2** (Eidos) Im zweiten Teil bereist Lara Croft Direct3D-unterstützt die halbe Welt. Sexy neue Outfits und geschmeidige Animationen zollen dem Lara-Hype Tribut. *Nov. 97*

3 **FORSAKEN** (Acclaim) Als Hoverbiker kämpfen Sie in verwinkelten Tunnelsystemen ums Überleben. Technisch beeindruckende 360°-Action mit aufwendigen Lichteffekten. *Jan. 98*

4 **HALF-LIFE** (Sierra) Auf der id-Engine basierender SciFi-Shooter mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen, der sich dank intelligenter Gegner wohltuend vom üblichen Einheitsbrei abhebt. *Nov. 97*

5 **OUTCAST** (Infogrames) Um seinen Heimatplaneten zu retten, durchforstet Slade Cutter Parallelwelten und darf dabei gefilterte Voxel-Landschaften mit allerlei Effekten bewundern. *Dez. 97*

6 **TONIC TROUBLE** (UBI Soft) Putzig animiertes, gliedmaßenloses Comicmännchen erlebt in kunterbunten, enorm weitläufig angelegten 3D-Welten Spielwitz auf Mario-Niveau. Optisch und technisch ist Tonic Trouble Spitzenklasse. *März 98*

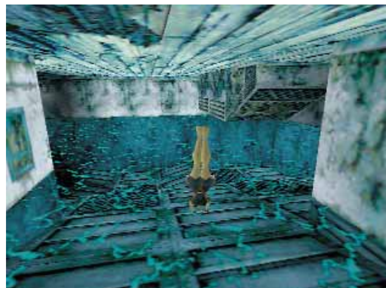
7 **PANDEMONIUM 2** (BMG) Dank grandioser Grafik, perfekter Steuerung und abwechslungsreichen Welten eines der absoluten Jump-and-run-Highlights des nächsten Jahres. *März 98*

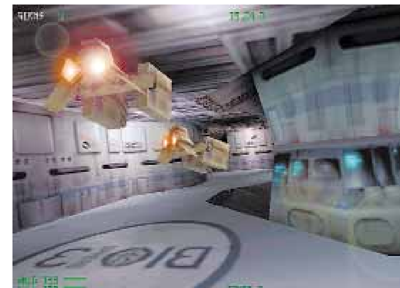
8 **SUB CULTURE** (UBI Soft) Ein Mini-U-Boot zieht gegen mutierte Killerfische und Unterwasserpiraten in die Schlacht. Aufwendige 3D-Grafik, mit Diplomatie und Handel angereicherte Story. *Nov. 97*

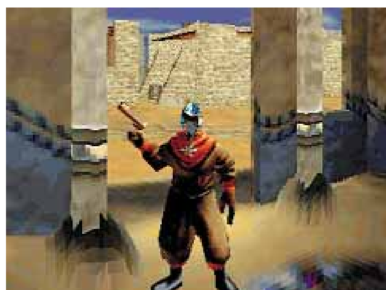
9 **G-POLICE** (Psygnosis) Taktisch angehauchte 3D-Action. Sie jagen im Düsenhelikopter die Mörder Ihrer Schwester durch Kuppelstädte, die dank Funksprüchen und Straßenverkehr sehr real wirken. *Okt. 97*

10 **MESSIAH** (Shiny) Extravaganter 3D-Shooter der MDK-Macher. Als blondgelocktes Engelchen kämpfen Sie gegen irdische Geschöpfe und schlüpfen in deren sterbliche Hülle. *Sommer 98*


Jedi Knight: Mit dem Laserschwert kämpfen Sie furchtlos gegen die dunkle Seite der Macht.


Tomb Raider 2: An Bord eines gekenterten Schiffes lernt Lara wracktauchen.


Forsaken: Grandios aussehende, spielerisch hochwertige 3D-Action im Descent-Stil.


Outcast: Überzeugt durch gefilterte Voxeltechnik und eine Vielzahl neuer Effekte.



G-Police: Trotz Bladerunner-Ambiente rummst und kracht es an jeder Ecke.


Messiah: Im Auftrag des Herrn sind wir als Bordsteinschwalbe unterwegs.

Strategie-Highlights

1 **STARCRAFT** (Blizzard) Befehligen Sie in Echtzeit eine von drei völlig unterschiedlichen Rassen bis zum Sieg im Weltraum. Mit vielen originellen Ideen könnte Blizzards StarCraft dem Echtzeit-Genre zu neuem Schwung verhelfen. *Jan. 98*

2 **AGE OF EMPIRES** (Microsoft) Vereint in exzellenter Präsentation das Führen eines Volkes durch die Jahrtausende à la Civilization 2 mit spannungsgeladenen Echtzeitkämpfen. *Nov. 97*

3 **POPULOUS 3** (Bullfrog) Der Altmeister aller Götterspiele kommt mit Multiplayer-Option, neuen Katastrophen und zeitgemäßer 3D-Grafik zum dritten Mal auf Ihren Bildschirm. *Dez. 97*

4 **ANNO 1602** (Sunflowers) Locker-flockiges Aufbau-Strategiespiel mit hübsch anzusehender Isometriegrafik, das Handel und Diplomatie über kriegerische Auseinandersetzungen stellt. *Nov. 97*

5 **JAGGED ALLIANCE 2** (SirTech) Martialisches, rundenbasiertes Taktikspiel. Sie befehligen eine Gruppe von Söldnern, die nunmehr klettern können und sich unter sowie über Tage mit fiesen Aliens herumschlagen müssen. *Feb. 98*

6 **MECH COMMANDER** (MicroProse) Echtzeitstrategie im Battletech-Universum, bei der es auf eine ausgeklügelte Logistik ankommt. Kämpfen Sie mit Ihren waffenstarrenden Mechkolossen gegen den »Clan des Jadefalken«. *März 98*

7 **MYTH** (Eidos) Lassen Sie Ihre Fantasy-Krieger in zehn Formationen gegen üble Monster antreten. Die Schlachten laufen in Echtzeit ab, das detaillierte Gelände dreht und zoomt stufenlos. *Dez. 97*

8 **SIM CITY 3000** (Maxis) Errichten Sie eine pulsierende Metropole in stufenlos zoom- und rotierbarem 3D mit »echten« Einwohnern und exaktem Management einzelner Gebäude. *Dez. 97*

9 **LORDS OF MAGIC** (Sierra) Kombination aus Ressourcenverwaltung und (von Hexergilden und deren Zaubern dominierten) Echtzeit-Kämpfen in Highcolor-gerenderter Fantasylandschaft. *Dez. 97*

10 **GETTYSBURG** (Firaxis) Stardesigner Sid Meier geht den amerikanischen Bürgerkrieg an. Trotz Echtzeit-Ansatz stark taktisch orientiert. *Dez. 97*



StarCraft: Die beiden verfeindeten Rassen Protoss und Zeng kämpfen erbittert um eine Basis.


Populous 3: Der gefürchtete Flammenregen wütet jetzt auch dreidimensional.


Anno 1602: Hübsche Aufbaustrategie aus Deutschland mit liebevollen Details.


Lords of Magic: Der Nachfolger von Lords of the Realms 2 setzt auf Zauberei.


MechCommander: Zerstörte Mechs können Sie nachkaufen, tote Piloten nicht.


Jagged Alliance 2: Oben in der Bildmitte der Eingang zu einem Schacht, der ebenfalls Schauplatz von Kämpfen ist.

Sportspiel-Highlights

1 **NBA LIVE 98** (EA Sports) Hochrealistische Basketball-Simulation mit ausgefeilter Steuerung, spektakulären Dunks, Unmengen an Statistiken und schicker 3Dfx-Unterstützung. *Dez. 97*

2 **F1 RACING SIM** (UBI Soft) Klasse aussehendes Formel-1-Rennen, das bei aller Präsentations-Potenz viel Wert auf authentische Fahreigenschaften und detailreiches Fahrzeug-Setup legt. *Okt. 97*

3 **FIFA 98** (EA Sports) Das Spiel zum Qualifikationsturnier für die Fußball-WM '98 in Frankreich. Dank Lizenz und bekannter EA-Sports-Qualität der vielversprechendste Fußballtitel für 1998. *Nov. 97*

4 **BLEIFUSS RALLYE** (Virgin) Neuestes Werk von Milestone. Fünf Rallyewagen und sieben über die ganze Welt verteilte Strecken sorgen für den gewohnten Bleifuss-Fahrspaß. *Nov. 97*

5 **NHL POWERPLAY 98** (Virgin) Im Kielwasser von NHL 98 schlitterndes Eishockeyspiel. Eher Action-orientierter Spielablauf, aber ähnlich attraktive Optik und unserem Ersteindruck nach ebenso gut steuerbar wie der EA-Sports-Kollege. *Nov. 97*

6 **ULTIMATE RACE PRO** (Kalisto) Unkompliziertes Rennspiel mit Überschlägen, Blechschäden und originellem Multiplayermodus. Einzigartig sind die superlangen Strecken. *Okt. 97*

7 **GREAT COURTS 3** (Blue Byte) Die bewährte Steuerung dürfte in Verbindung mit der Incubation-Engine das in Game, Net & Match! umbenannte Spiel vorn in die Weltrangliste hieven. *März 98*

8 **GP LEGENDS** (Sierra) Historische F1-Simulation mit Originalfahrern und authentischen Strecken aus dem Jahr 1967. Atmosphärische Grafik; über das Fahrmodell muß man sich bei Papyrus wohl sowieso keine Sorgen machen. *Mai 98*

9 **DAYTONA USA DELUXE** (Sega) Umsetzung des Klassikers mit acht Fahrzeugen und sechs knallharten Strecken. Dank unkomplizierter Steuerung das ideale Action-Rennspiel. *Nov. 98*

10 **POWERBOAT RACING** (Interplay) Feucht-fröhliche Motorbootrennen auf acht verwundenen Strecken mit Sprungschanzen und anschließenden Tauchfahrten. *Feb. 98*



NBA 98: Die wichtige Wurfstatistik steht jetzt auch für einzelne Spieler zur Verfügung.


Bleifuss Rally: Milestone verspricht uns eine deutlich verbesserte Gegnerintelligenz.



F1 Racing Simulation: Unfallträchtiges Chaos vor dem Loews-Hotel in Monte Carlo.



Ultimate Race Pro: In tückischen Haarnadeln empfiehlt sich der Einsatz der Handbremse.


GP Legends: Im vierrädrigen Einbaum rasen Sie über praktisch ungesicherte 67er Pisten.


Great Courts 3: Blue Byte hat die Tennis-Simulation soeben umbenannt.


Powerboat Racing: Das Bootsrennen wartet mit tollen Wasserspiegelungen auf.

Adventure-Highlights

1 MONKEY ISLAND 3 (LucasArts) Hobby-Freibeuter Guybrush Threepwood knackt in wunderschönen Super-VGA-Screens harte Puzzlenüsse, um seine große Liebe Elaine zu retten. *Okt. 97*

2 DIABLO – HELLFIRE (Blizzard) Überraschend angekündigte Zusatz-CD mit neuen Grafiksets und einem Mönch als viertem Charaktertyp. Mehr Infos in unserem Diablo-Special. *Nov. 97*

3 BLADE RUNNER (Westwood) Erstaunlich authentisches Action-Detektivspiel mit der beklemmenden Film-Atmosphäre. Vor allem Licht- und Wettereffekte der Replikantenjagd sind erstklassig. *Nov. 97*

4 RIVEN (Red Orb) Fotorealistische Rendergrafiken einer seltsamen Welt und vertrackte Maschinenpuzzles – Riven setzt aufs gleiche Konzept wie der millionenfach verkaufte Vorgänger Myst. *Nov. 97*

5 KING'S QUEST 8 (Sierra) Held Prinz Alexander hat ausgedient – Nachfolger Connor MacLyrr durchlebt in einer liebevoll gestalteten 3D-Umgebung action-orientiertere Abenteuer. *März 98*

6 WIZARDRY 8 (SirTech) Eine der langlebigsten Rollenspielserien kehrt mit klassischen Tugenden zurück: Detailliertes Characterhandling und Unmengen an Monstern, Zaubern und Rätseln. *März 98*

7 GRIM FANDANGO (LucasArts) Grafik-Adventure mit 90 gerenderten Locations, 50 schrägen Charakteren; spielt in einer surrealistischen, mexikanisch angehauchten Welt. *Sommer 98*

8 WARCRAFT ADVENTURES (Blizzard) Klassisches, in der Warcraft-Welt angesiedeltes Grafik-Adventure. Ork Thrall muß im Königreich Azeroth zerstrittene Clans zusammenführen. *Sommer 98*

9 MIGHT & MAGIC 6 (New World Computing) Die dritte große PC-Rollenspielserie hat den Sprung zu scrollendem 3D geschafft, vertraut ansonsten aber auf ihre alten Qualitäten. *Frühjahr 98*

10 ZORK: GRAND INQUISITOR (Activision) Buntere Grafiken, eine Wagenladung vom typischen Zork-Humor und endlich wieder ein Inventory: Das neue Zork unterscheidet sich deutlich von seinem Vorgänger Nemesis. *Okt. 97*



Monkey Island 3: Kult-Adventureheld Guybrush klaut dem Haushund das Fressen.



Diablo – Hellfire: Der neu geschaffene Mönch ist ein Meister der martialischen Künste.



Blade Runner: Die aufwendigen Szenerien bestehen angeblich aus über einer Million Polygonen.



King's Quest 8: Die zweidimensionalen Zeiten sind bei Adventure-Spezialist Sierra vorbei.



Warcraft Adventures: Gerenderte Hintergründe mit gezeichneten Cartoonfiguren.



Grim Fandango: Besonders freundlich sind die Menschen in LucasArts neuem Adventure nicht gerade.

Simulations-Highlights

1 FALCON 4.0 (MicroProse) Der Vorgänger galt jahrelang als die Referenz im Genre. Mit Hyperrealismus und aus Satellitendaten generierten Landschaften will man den Erfolg wiederholen. *Dez. 97*

2 WING COMMANDER PROPHECY (Origin) Fünfter Teil des Weltraumepos mit weniger Filmsequenzen, dafür aber 50 abwechslungsreichen Missionen und feinster Grafik. *Nov. 97*

3 F-22 ADF (DID) 4,5 Millionen Quadratkilometer Landschaft, 60 Flugzeuge und natürlich ein authentisches Flugmodell: Der Nachfolger des EF2000 hat das Zeug zum Überflieger. *Nov. 97*

4 LONGBOW 2 (Jane's) Grafisch fabelhafte Helikopter-Simulation. Weitere, exklusive Infos dazu, direkt von Starprogrammierer Andy Hollis, finden Sie in unserer großen Preview. *Okt. 97*

5 MECHWARRIOR 3 (MicroProse) Die FASA-Lizenz liegt nun bei MicroProse, die mit der bewährten Mixtur aus Battletech und Spieltiefe bei den Mech-Fans landen wollen. *Sommer 98*

6 EARTHSIEGE 3 (Sierra) Drei verschiedene Parteien mit insgesamt 40 Fahrzeugen, die nicht nur HERCs, sondern auch Panzer und Flugzeuge umfassen. Hat die wohl schönste Mech-Grafik. *März 98*

7 HEAVY GEAR (Activision) Dank der Erfahrung zweier Mechwarrior spielt Activision mit strategisch anspruchsvollen Missionen auch ohne FASA-Lizenz ganz oben in der Roboter-Liga mit. *Nov. 97*

8 ARMORED FIST 2 (Novalogic) Mit einem modernen M1A2-Panzerverband rasseln Sie durch imposantes Voxel-2-Gelände. Trotz der Realitätsnähe auch für Einsteiger interessant. *Dez. 97*

9 I-WAR (Ocean) Gewaltig: Sie steuern ein 150 Meter langes Raumschiff. Mit einer ausgefeilten Story und einem Strategiemodus begeistert I-War auch abseits typischer Simulationstugenden. *Dez. 97*

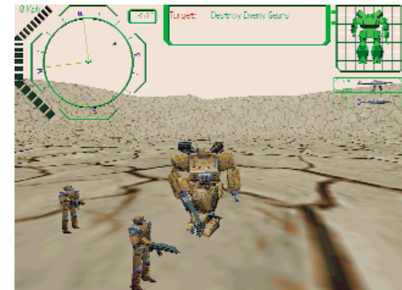
10 TEAM APACHE (EIDOS) Zugängliche, da nicht schraubengenaue Apache-Simulation. In drei Feldzügen arbeiten Sie sich vom einfachen Piloten zum Staffelführer hoch. *Januar 98*



Falcon 4.0: Über den 3Dfx-Support wurde erst vor ein paar Monaten entschieden.



F-22 ADF: Mit seiner neuen Kampfflugzeug-Simulation will DID wieder hoch hinaus.



Heavy Gear: Activisions neue Kampfroboter sehen den altbekannten Mechs recht ähnlich.



Earthsiege 3: Grafisch sicherlich die bislang aufwendigste Mech-Simulation.



Team Apache: Hier erkennen Sie schön die schwere Bewaffnung des Apache-Helis.



I-War: Das Weltraum-Spiel verknüpft heiße Aktion mit taktischen Entscheidungen.

Neuer Stoff für Dungeon-Recken

Diablo: Hellfire



Zum erfolgreichen Action-Rollenspiel Diablo gibt es neue Solospieler-Kost in Form einer offiziellen Erweiterungs-CD.

Mit seiner Mischung aus butterweich animiertem Monstermetzeln, Ausrüstungsoptimierung und Erfahrungssteigerung begeisterte **Diablo** auf Anhieb Hunderttausende. Auch ein Jahr nach seinem Erscheinen ist Blizzards Action-Rollenspiel eines der beliebtesten Internet-Spiele. Für Solospieler jedoch wurde das Programm trotz Zufallsdungeons und drei Charaktertypen so etwa nach dem zweiten Durchspielen langweilig. Doch Abhilfe naht: Das Add-on **Hellfire** (läuft nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm) erweitert speziell den Einspielermodus; Internet-Fans können die neuen Features vorerst nicht nutzen. Die wichtigste Neuerung ist die vierte Heldenklasse: Der Mönch verfügt über Kampfsportkünste und Spezialfähigkeiten (ähnlich den Reparaturkenntnissen des Kämpfers).



Der Mönch-Charakter kämpft mit Händen und Füßen gegen widerliche Psychorbs.



Diablos Diener rebelliert

Die Story dreht sich um den Dämon Na-krul, der einst Diablos wichtigster und mächtigster Diener war. Nach einer Rebellion gegen seinen Meister wurde er mit seinen Horden in die »Leere« verbannt. Nun hat ein böser Zauberer die Rachelüsternen befreit, und Na-krul hat in den Dämonengräbern Quartier bezogen. Von dort aus plant er, die Herrschaft in der Hölle an sich zu reißen. Von der aus dem Original bekannten Stadt aus zieht der Spieler in neue Zufallsdungeons, um auch diesem Bösewicht zu zeigen, daß es ohne gute Manieren einfach nicht geht.

Neue Quests und Monster

Designt wird das Add-on von Sierras Synergist Software auf Grundlage des original Programm-Codes von Blizzard North. So wurden 20 weitere Monster geschaffen, darunter Spinnenlords, doppelköpfige Zyklopen und Grabschaufler. Die Übelwesen haben nicht nur neue Grafiken, sondern auch andere Kampffähigkeiten. Der schwebende Psychorb schleudert Flammenbälle, der Horkdemon speit zwischen seinen Attacken angriffslustige Horkspawns aus, die sich ihrerseits auf den Spieler stürzen. 30 neue Magieobjekte gibt es im Add-on zu finden, und natürlich weitere Waffen, Rüstungen und Artefakte. Besonders interessant sind die neuen Quests in speziellen Dungeonlevels. Zu den fünf frischen Zaubersprüchen gehören Immolation (schießt Feuerbälle in alle Richtungen), Lightning Wall (erschafft eine Wand aus blauweißen Blitzen) und Warp (damit teleportieren Sie sich zum nächstgelegenen Ausgang). LA



Zwei neue Waffen: Der Vulkanbogen (oben) verschießt Feuerbälle, der Zeusbogen Blitze.

Diablo: Hellfire

Genre:	Add-on-CD	Hersteller:	Sierra
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Jörg Langer: »Auch wenn sich an der Engine nichts ändert: Neue Grafiken, Monster, Waffen und vor allem Quests dürften den Solo-Modus gehörig aufwerten.«

Geheime Facts zu Blizzards Kult-Nachfolger

Diablo 2



Heiße News für alle Diablo-Fans: Blizzard arbeitet am offiziellen Nachfolger! Wir präsentieren Ihnen schon jetzt die wichtigsten Facts.

Kaum hatten wir auf der ECTS von **Diablo 2** erfahren, machten wir uns auf die Jagd nach weiteren Infos. Die beiden Vice-Presidents von Blizzard North, Max und Erich Schaefer, verrieten uns viele Insider-Infos über den Nachfolger ihres kultigen Action-Rollenspiels. Bitte beachten Sie: Die **Diablo**-Macher haben mit uns über Pläne gesprochen, die bislang nur in geheimen Designdokumenten existieren. Das eine oder andere Detail kann sich also bis zum geplanten Erscheinungstermin Ende 1998 noch ändern.



Ein exklusives Bild aus Diablo 2: Inmitten von Gräbern hat Höllenfürst Diablo seine neue Trutzburg gefunden.

Im tiefsten Dungeonlevel des Vorgängers besiegte ein wackerer Held den Höllenfürsten **Diablo** – doch nicht für immer. Plötzlich taucht der vermeintlich Besiegte an einer anderen Stelle des Landes wieder auf und bringt gleich seine Dämonen-Generäle mit. Da sich kein organisierter Widerstand bildet, muß abermals ein einsamer Held in die Schlacht ziehen. Die Spielwelt ist sehr viel größer als im ersten Teil, sie bietet vier große Städte sowie eine dazwischenliegende Wildnis.



In Diablo 2 werden die 5 Heldentypen unterschiedlich viele Inventarplätze haben (Bild stammt aus Hellfire).

1. DIE HELDEN

Sie werden in **Diablo 2** zwischen fünf völlig neuen Helden wählen können, darunter ein waschechter Kämpfer und ein lupenreiner Magier. Die drei anderen Charaktere sind zwischen diesen beiden Extremen angesiedelt; zwei werden weiblich sein. Die Amazone ist eine Meisterin mit Pfeil und Bogen und kennt sich auch mit Speeren sehr gut aus. Die haben eine größere Reichweite als normale Nahkampfwaffen und können zusätzlich geschleudert werden. Es gibt nun für jeden Zauberkundigen eigene Sprüche – vormals teilten sich alle Charaktere dieselben Beschwörungen. Ein weiterer Unterschied wird das Tragevermögen sein: Ein kräftiger Ritter kann sehr viel mehr Gegenstände schleppen (vermutlich 60 Inventar-Kästchen) als ein schwächlicher Sorcerer (30 Inventar-Kästchen). Außerdem werden Sie Ihrer Spielfigur besser ansehen, welche Rüstung und Bewaffnung sie gerade trägt.

2. STÄDTE UND NPCS

Viele Spieler haben die Leblosigkeit der einzigen Ortschaft in **Diablo 1** moniert. Der Nachfolger bietet vier völlig unterschiedliche Städte, bevölkert von zahlreichen Menschen, die



Horkdemon



Ein Bild aus dem Intro zu Diablo 2: Das Böse bricht aus dem von Diablo besessenen Wirtskörper heraus, um ein anderes Opfer zu befallen.

nicht mehr nur dumm in einer Ecke stehen, sondern herumlaufen. Nicht jede Art von Geschäft ist in jeder Stadt vorhanden, so daß durchaus mal eine Einkaufstour in die Nachbarsiedlung fällig wird. Unter jeder Ortschaft befinden sich mehrere Dungeons und Höhlen, die nur von dort zugänglich sind. Noch eine Besonderheit: Es soll nun auch in den Städten zu vereinzelten Kämpfen kommen, zum Beispiel bei einem Monsterüberfall. Obwohl die Nichtspieler-Charaktere (NPCs) lebendiger werden sollen, sind keine ausufernden Multiple-Choice-Gespräche zu erwarten. Blizzard North will am einfachen Interface festhalten und nur das Abfragen weniger Themen erlauben. Allerdings kann es vorkommen, daß zwei Auftraggeber das gleiche Artefakt haben wollen. Geben Sie das Objekt dem einen, wird der andere beleidigt sein und seine Belohnung nicht herausrücken. Es gibt also durchaus Interaktion mit den NPCs.

Forkface

3. DIE WILDNIS

Die weitgehend unbesiedelte Wildnis liegt zwischen den vier Städten. Sie besteht aus verschiedenen Abschnitten, die größtenteils bei jedem Neustart zufallsgeneriert werden. Sobald Sie das Stadttor hinter sich lassen, ist es mit der relativen Sicherheit vorbei: In dem verlassenen Streifen treiben sich allerlei Monster herum, die Ihnen ans Leben wollen. Der Wanderer wird irgendwann an einen Paß kommen, der sich durch das Bestehen einer Quest öffnen läßt. Danach kann man das Gebirge überqueren und die nächste der vier Siedlungen erreichen. Die Spieler müssen aber nicht zuerst alle Dungeons in einer Stadt abklappern, um zur nächsten zu kommen. Bestimmte Quests werden es erforderlich machen, zwischen den Siedlungen zu pendeln. Taten, die man in einer Stadt vollbringt, können sich auf die Situation in einer anderen auswirken.



Spiderlord

4. DIE DUNGEONS

Im ersten Teil gab es nur einen Dungeon, der sich in vier Abschnitte unterteilte: Kerker, Katakomben, Lavahöhlen und Hölle. Jeder Abschnitt bestand aus vier Stockwerken, die bei jedem Spielstart neu ausgewürfelt wurden. An diesem grundsätzlichen Prinzip wird auch **Diablo 2** festhalten, doch die Zahl der Dungeonlevels und die Vielfalt der Abschnitte wird deutlich zunehmen. Blizzard möchte mehr schmückendes Beiwerk einbauen und mehr Abwechslung in die Bausteine bringen, aus denen sich die Zufallskarten zusammensetzen. Der Spieler wird Klöster, Krypten, riesige unterirdische Höhlen und verlassene Festungen durchstöbern. Jede Stadt soll zwei oder drei Dungeontypen bieten, mit eigenen Grafiken und Spezialräumen.

5. DIE MONSTER

Diablo 2 läßt drei Arten von Monstern auf Sie los: Die »Standardgegner« kommen nun in mehr Varianten vor, so sind manche Skelette besser bewaffnet, andere tragen dafür Rüstungen. Die schon aus dem ersten Teil bekannten »Spezialgegner« werden in der Fortsetzung allesamt ausgewürfelt, sie lassen bei ihrem Ableben fast immer ein »unique item« (einzigartiges, meist verzaubertes Objekt) zurück. Die magiekundigen Feinde setzen nun mehrere Sprüche ein. Die größte Neuerung aber sind die »Boßgegner«. Diese mächtigen Monster kommen jeweils nur einmal pro Spiel vor und sollen alle mindestens so aufwendig gestaltet sein wie etwa der riesige Totenkönig im ersten Teil. Zitat von Erich Schaefer: »Du wirst sofort wissen, wenn Du einem Boßgegner gegenüberstehst!«



Gravedigger

6. WAFFEN UND OBJEKTE

Die Vielfalt der Waffenklassen wird erhöht; einige Objekte lassen sich vermutlich kombinieren, andere dauerhaft oder kurzzeitig upgraden. Das Arsenal soll sich



Wie schon Hellfire (Bild) wird Diablo 2 viele neue Monster bieten.

Psychorb

nicht nur nach dem »plus x«-System (mehr Schaden, höhere Trefferchance) unterscheiden, sondern dem Helden spezielle Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit verleihen. Wer sowohl das »Schwert aus Gold« als auch den »Helm aus Gold« und die »Rüstung aus Gold« trägt, erhält zusätzliche »Serien-Vorteile«. Man wird sich entscheiden müssen, ob man das (für sich allein betrachtet) weniger mächtige Gold-Schwert gegen einen magischen Zweihänder tauscht, oder lieber den Kombinationsbonus der »Gold-Serie« behält. Im Multiplayer-Modus dürften viele Spieler überteuerte Preise zahlen, um eine solche Ausrüstungskombination zu komplettieren...

7. DAS KAMPFSYSTEM

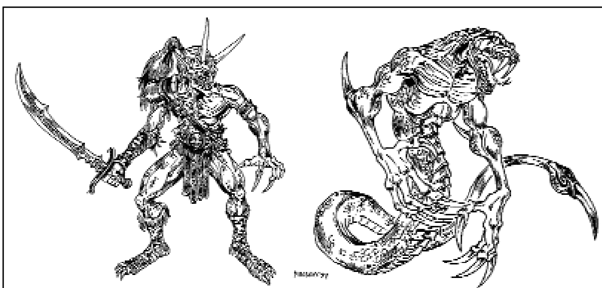
Bei den Kämpfen heißt das Motto abermals »Action dank flinker Mausklicks«. Die Krieger-Klassen dürfen spezielle Angriffs- und Verteidigungsmanöver erlernen. Das könnte zum Beispiel ein absolut tödlicher Rundumschlag sein, der gleichzeitig den Kämpfer besonders verwundbar macht. Ein weiterer Angriffstyp richtet zwar mehr Schaden an, benötigt aber zur Ausführung doppelt so lange. Andere Kampffähigkeiten werden wahrscheinlich eine gewisse Zeit anhalten – wer sich zum »Berserker« macht, teilt in den nächsten Sekunden mehr Schaden aus, verteidigt aber schlechter. Im Laufe des Spiel lernt man, welche Spezialattacken gegen welche Gegner effektiv sind.



Biclops

8. DIE QUESTS

Nur 16 spezielle Quests gab es in **Diablo 1** – viel zuwenig, meinten sowohl die Spieler als auch die Designer. Dabei hatte Blizzard schon für den ersten Teil aus 60 Missionen 30 herausgesiebt und größtenteils fast fertig entwickelt – nur paßten aus Zeitgründen nicht alle ins Programm. In **Diablo 2** werden nun diese »verlorenen« Quests eingebaut, und zusätzlich neue, große, mehrteilige Missionen. Viele der Aufgaben werden sich wieder ums Töten eines speziellen Gegners oder Finden eines Objekts drehen. Andere sind komplexer, Sie müssen etwa bestimmte Schlüssel finden, Hebel umlegen oder Worträtsel lösen. Die Designer wollen solche Elemente aber nicht zum künstlichen Verlängern des Abenteuers einsetzen, sondern nur dort, wo sie ins spielerische Umfeld passen.



Direkt vom Zeichenbrett der Grafiker: zwei Monster-Entwürfe für Diablo 2.

9. DIE GRAFIK

Blizzard wird viele neue Beleuchtungseffekte wie mehrfarbige Lichtquellen und flackerndes Feuer einbauen. Unterirdische Flüsse sollen wahrscheinlich animiert werden, anstatt nur ein bewegungsloser Teil der Hintergrundgrafik zu sein. Befindet sich die Spielfigur hinter einer Wand, soll diese vollständig transparent werden. Um die Geschwindigkeit auch auf kleineren Rechnern akzeptabel zu halten, hat Blizzard eine spezielle Technik entwickelt: Dargestellt werden immer nur 256 Farben gleichzeitig (8-Bit-Farbtiefe), doch innerhalb eines Levels wird diese Palette beim Auftauchen neuer Monster und Räume ständig umgerechnet. So soll man keine Unterschiede zu echtem High-Color (16-Bit-Farbtiefe) bemerken. Dank dieser Technik wird es viel mehr Farben im Spiel geben, und weniger Grautöne.



Scorpage

10. MULTIPLAYER UND TECHNIK

Per Netzwerk und Internet sollen mehr als nur vier Helden pro Partie mitmachen können. Es ist geplant, daß die Spieler mittels Internet-Handelsposten außerhalb des eigentlichen Spiels Gegenstände tauschen können. Außerdem sind weltweite Ranglisten in Vorbereitung, sowie ein wirksamerer Schutz gegen Spielstand-Manipulationen. Blizzard North hat sein Team für Diablo 2 auf rund 20 Leute aufgestockt.



Diablo 2 wird mehr als nur vier Mitspieler pro Partie erlauben. Außerdem soll es einen Internet-Handelsposten geben. (Bild stammt aus Hellfire).

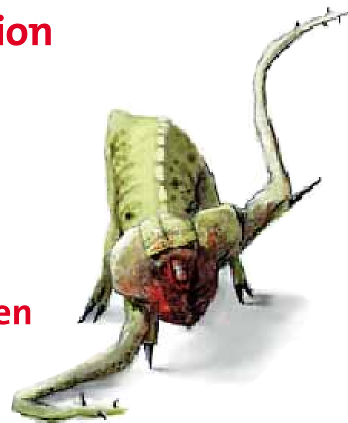
Zudem wurden testweise Animationen und Grafiken erstellt, die dreidimensional aufgebaute Levels erlauben. Ob man im Spiel aber tatsächlich klettern können wird, steht noch in den Sternen. Als Standard-Rechner soll ein Pentium 133 genügen – angesichts des geplanten Erscheinungstermins Ende 1998 ein sehr moderater Ansatz. Im Gegensatz zum ersten Teil wird **Diablo 2** vollständig ins Deutsche übersetzt. LA



Hellbug

Clevere 3D-Action der nächsten Generation

Half-Life



3D-Action meets Adventure: In einer zerstörten Forschungsstation kämpfen Sie gegen die realsten Aliens der PC-Spielegeschichte.



Auf unserer CD finden Sie eine exklusive Video-Preview zu Half-Life

Ein streng geheimes, wissenschaftliches Experiment, irgendwo in einer alten Militärbasis. Irgendwas geht schief, und wenig später wimmelt es auf und in der Station von Außerirdischen, mutierten Monstern und Elitekämpfern der US-Army. Wie nicht anders zu erwarten, fangen die Parteien auch sofort an, sich zu fetzen – und Sie als Spieler im 3D-Action-Adventure **Half-Life** stehen allein zwischen den Fronten.



Half-Life unterstützt (wie der riesige Roboter zeigt) auch metallene und spiegelnde Oberflächen.

»Na prima«, denken Sie mit einem leisen Stoßseufzer. Und dann greifen Sie zur Pistole, klettern über Ihre abgemurksten Ex-Kollegen und versuchen zu überleben.

Spannung vom Spezialisten

Auf den ersten Blick wirkt der Plot zwar altbekannt, aber keine Sorge: Im Verlauf von **Half-Life** mausert er sich zur höchst originellen Geschichte. Schließlich hat Hersteller Valve mit Marc Laidlaw einen anerkannten Horror-Autor angeheuert, der für Spannung garantiert. Erzählt wird die Story in Zwischensequenzen, die direkt im Spiel mit sprechenden und aufwendig animierten Figuren ablaufen, und in die Sie jederzeit eingreifen können.

Gewehr oder Geist

Des öfteren müssen Sie zwischen Kampflust und Köpfchen wählen. So begegnen Sie beispielsweise einer gigantischen Krake. Aus früheren Cut-Scenes wissen Sie: Die Bestie ist blind, aber nicht taub. Springen Sie wild ballernd in das Gehege, würden Sie sofort geortet und von langen Fangarmen gegen die nächste Wand geschleudert. Also schleichen Sie vorsichtig zu dem Monster, legen heimlich eine Bombe ab, verziehen sich wieder und lassen den Sprengkörper per Fernzündung detonieren.

Viele der Kreaturen – insgesamt sind es rund 25 Gattungen – brüten Eier aus und bekommen Nachwuchs, der heranwächst und sich teilweise sogar gegenseitig frißt. Die Monster sind verhältnismäßig klug und eigenständig. Werden sie angegriffen, entscheidet sich so manches für die Flucht oder holt zumindest den großen Bruder zu Hilfe. Statt die Körperbewegungen der Figuren in starren Einzelstufen wie bei Trickfilmen abzuspeichern, hat jeder Körperteil viele vorgegebene Positionen, zwischen denen das Programm fließend wechselt. Kopf, Arme, Rumpf und Waffenhand der Wesen berechnet die »Skeleton-Animation« genannte Technik separat.



In der Forschungsstation treffen Sie dieses gepanzerte Alien-Monster.

18 Arten Kampfgerät

Wer sein Waffenarsenal voll ausgebaut hat, steht mit 18 Kampfgeräten in der Station. Die Palette reicht von Pistole, Schrotflinte, Armbrust und fünf verschiedenen Granaten bis zu Goodies wie der Gauss-Kanone, die sogar durch Wände schießt. PS



Schönen Gruß vom Predator: Ein Alien läßt die Zähne klappern.

Half-Life

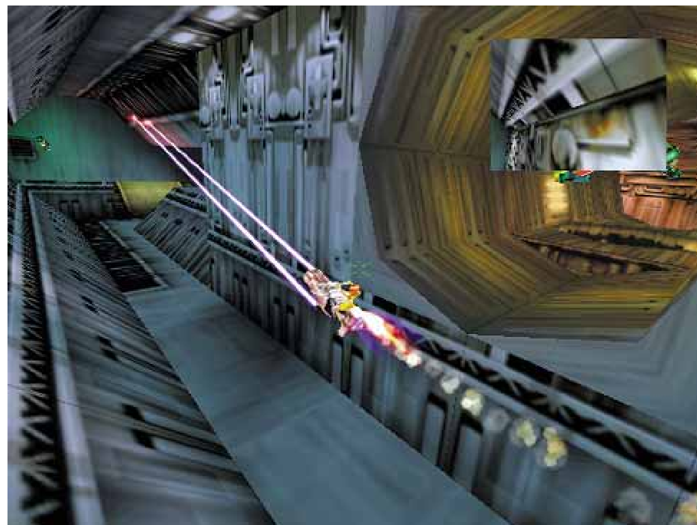
Genre:	Action	Hersteller:	Valve
Termin:	Dezember '97	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Geniale Grafik, abgefahrene Gegner, fast perfekte Animation und viele neue Ideen. Half-Life könnte der 3D-Hit zum Jahresende werden.«

Flotte Action und strahlende Spezialeffekte

Forsaken

Descent-Freunde frohlocken: Acclaim gibt Gas und schickt Sie in einem grafisch imposanten Action-Shooter durch lichtüberflutete Tunnelsysteme.



Die Turbo-Beschleunigung hinterläßt leuchtende Spuren in der Luft.



Weltexklusiv finden Sie die Demo zu Forsaken auf unserer CD 2.

Ein wissenschaftliches Experiment wirft unseren schönen blauen Planeten im Jahre 2113 kurzerhand aus seiner Bahn. Nur wenige Menschen überleben. Die verbliebenen bewohnbaren Gebiete entwickeln sich schnell zum Treffpunkt für intergalaktische Abenteurer und Haudegen. Im flotten 3D-Actionspiel **Forsaken** übernehmen Sie die Rolle eines dieser Glücksritter und schießen sich in ausgedehnten Tunnelsystemen durch Horden von Kampfrobotern und Cyborg-Droiden.

Descent-Bruder

Mit einem von 16 Antigravitations-Fluggleitern, den sogenannten »Poincycles«, flitzen Sie durch die engen Röhren und gigantischen Hallen der einst so schönen Erde. Erfahrene Action-Spezialisten erinnert das Spielprinzip auf den ersten Blick an **Descent**: Ihr Raumgleiter kann sich in alle Richtungen völlig frei bewegen. Sie verstecken sich hinter alten Maschinen oder gehen hinter Säulen vor gegnerischem Beschuß in Deckung, während bösartige Roboter und Drohnen Ihnen Lasersalven um die Ohren ballern. Besonderen Aufwand stecken die Spieldesigner in die Gestaltung der 15 Solo- und acht Multiplayer-Levels.

Vielfältige Levels

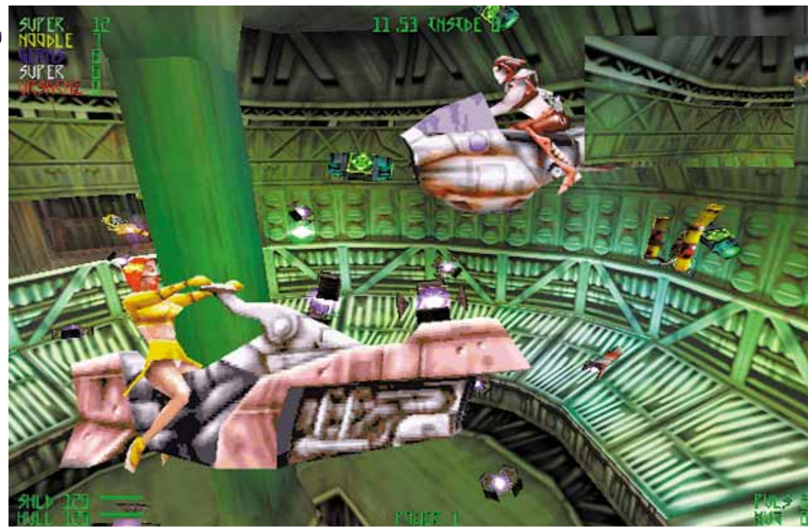
Jede der ausgedehnten Welten folgt einem bestimmten Thema. So dürfen Sie etwa ein halb verfallenes Hotel erkunden, dessen oberstes Stockwerk vor Urzeiten zusammenbrach und jetzt als Open-Air-Arena dient. Man flitzt durch verwinkelte U-Bahn-Tunnels und eine futuristische Raumstation. Sie toben sich in einer längst aufgegebenen Militärbasis aus oder erkunden ein gigantisches Stahlwerk, für dessen Inneneinrichtung sich die Leveldesigner vom Finale des zweiten Terminator-Films inspirieren ließen. Gelegentlich den Weg versperrende Türen gehen nicht einfach nur irgendwie auf, sondern explodieren in einem großen Knall oder zerschmelzen langsam unter Dauerbeschuß, um sich nach kurzer



Heiße Gefechte in gigantischen Kampfarenen mit aufwendigen Lichteffekten. Rechts oben der Rückspiegel.



Der bärtige Endzeit-Biker Beard ist der schrägste Gegner. Hier sehen Sie seine Entwicklung von der Zeichnung über eine Rendergrafik bis zum fertigen Polygon-mo-dell im Spiel.



Mit viel Liebe zum Detail wurden die »Poincycles« designt.

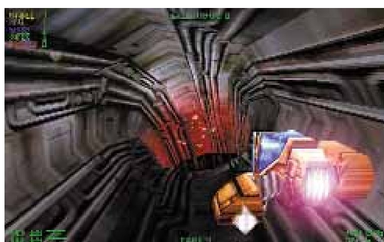
Zeit wieder zu erneuern. Dabei stehen Sie praktisch ständig unter feindlichem Feuer grobschlächti-ger Kampfmaschinen und stählerner Kolosse, die aus allen Kanonenrohren auf Sie ballern.



Leuchtende Waffen

Im Multiplayer-Modus besitzt jeder Mitstreiter ein anderes Gefährt. Die von menschlichen Kontrahenten gesteuerten Kämpfer am Lenkrad der komplex aufgebauten Vehikel (teilweise kann man sogar hinter durchsichtigen Cockpit-Scheiben den Fahrer erkennen) haben alle ihre ganz persönlichen Flüche und Schreie auf Lager.

Forsaken überzeugt vor allem durch spektakuläre Lichteffekte. Aus allen Ecken und Enden strahlt es grell in den schrillsten Farbschattierungen. Auch jede Waffe leuchtet auf ihre ganz eigene Art. So erkennen Sie etwa die Quantum-Minen schon von weitem an ihrem tiefblauen, schnell kreisenden Licht. Insgesamt finden Sie im Spielverlauf rund 25 verschiedene Arten von Kriegsgerät. Darunter sind Laser in mehreren Ausbaustufen, hitzesuchende Raketen sowie der unentbehrliche Flammenwerfer. Das Arsenal komplettieren verschiedene Bomben, die Sie per Fernsteuerung detonieren lassen können. Damit das Timing stimmt, sehen Sie dank eingebauter »Mine Cam«, wie sich ihre Gegner nichtsahnend dem Sprengkörper nähern.



Wie bei Descent biegen sich die Tunnels in alle Richtungen.



Im Multiplayer-Modus fliegt jeder Teilnehmer sein eigenes Vehikel.



Gleißend-grell strahlt diese Rakete vor dem Einschlag.

60 Bilder/Sekunde

Die Grafik-Engine von **Forsaken** ist darauf ausgelegt, gleichzeitig etwa 18.000 Polygone darzustellen, und das mit etwa 60 Bildern pro Sekunde – da kann derzeit kaum ein anderes Spiel mithalten. Jeder feindliche Standard-Roboter besteht aus rund 200, größere Gegner aus etwa 600 Polygonen. Trotzdem soll **Forsaken** nicht nur mit 3D-Beschleunigerkarten (per Direct-3D) funktionieren: Das Programmierer-Team verbrachte die letzten acht Monate vor allem damit, den Code so zu optimieren, daß die futuristische Actionflitzerei ab einem Pentium 133 ausreichend schnell läuft. Die Bildwiederholrate wird dann zwar auf 30 Bilder in der Sekunde heruntergeschraubt, aber verglichen mit den sonst üblichen 17 bis 24 Bildern wäre das immer noch beachtlich. Je nach Rechner können Sie außerdem die Taktzyklen-fressenden Lichteffekte stufenlos auf ein Minimum reduzieren. PS

Forsaken

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Termin:	November 97	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Grafik vom Feinsten und völlige Bewegungsfreiheit in wunderschönen 3D-Gängen lassen abgehobenen Spielspaß erwarten.«

Auf dem Weg nach Frankreich

FIFA 98

Ihre Gamepad-Künste ermöglichen einem von 172 Teams die Teilnahme am bedeutendsten Fußballturnier der Welt.



Die Torhüter sind schwerer zu bezwingen als früher.

Neben »Der Ball ist rund« oder »Ein Spiel dauert 90 Minuten« haben Fußballfans einen weiteren Standardspruch auf Lager: »Jedes Jahr ein neues FIFA«. Die 98er Ausgabe bietet nicht »nur« die übliche Ansammlung diverser Nationalteams, sondern stellt die anstrengende Qualifikation zur Weltmeisterschaft in Frankreich nach. Zumindest der optische Genuß kommt dabei nicht zu kurz. EA Sports verfeinerte für FIFA 98 die 3D-Engine, die ja schon beim Vorgänger für Furore sorgte und zu den besten ihrer Art zählt. Voodoo-Besitzer freuen sich über die optionale 3Dfx-Unterstützung, mit der die imposanten Lichteffekte – vor allem bei Flutlicht-Spielen – noch mal so gut kommen. Über Direct3D-Support ist noch keine Entscheidung gefallen. Runderneuert laufen die Akteure in eines von insgesamt 16 detailliert nachgebildeten Stadien aller großen Fußballnationen ein. Waren in FIFA 97 die strammen Fußballerwaden noch als Bitmaps ausgelegt, dribbeln die Kicker nun komplett im texturierten Polygonkleid über den Rasen. Ähnlich wie bei NHL 98 werden die Stars nicht nur durch charakteristische Gesichtszüge und spezielle Kabinettstückchen aufgewertet, sondern sind auch unterschiedlich groß.



Eine Strafstoß-würdige Blutgrätsche in der Nahaufnahme.

Bessere Animationen

Eines der größeren Mankos der Vorversion war die träge Reaktion der Spieler auf Schußkommandos. Verfeinertes Motion Capturing, zu dem EA Sports unter anderem Kunstsegler Andy Möller ins Aufnahmestudio bat, soll diesen Malus beseitigen.

Zwar mußten Hallenturniere vom Spielplan weichen, dafür läßt die Freiluft-Action kaum Wünsche offen. Hätten Sie in Ihrer Mannschaft gern den einen oder anderen ausländischen Star, können Sie die natürlich gegen Ihre eigenen Luschen austauschen. Trotz Spezialmanövern und anderer, neuer Bewegungsmöglichkeiten will EA die Steuerung so einfach und intuitiv wie möglich halten. Mit dem Gravis-Grip-System können bis zu 6 Personen an einem PC gegeneinander antreten oder zusammen das halbe Team übernehmen; Modem- und Netzwerkmodi fehlen natürlich ebensowenig. Neben dem reaktivierten Wolf-Dieter Poschmann erfreut diesmal zusätzlich Werner Hantsch mit seinen unverwechselbaren Kommentaren das Publikum. Kleines Gerücht zum Schluß: Das eigentliche WM-Turnier ist in FIFA 98 bekanntlich nicht enthalten; wahrscheinlich können wir von Electronic Arts einen Nachschlag in Form eines zusätzlichen Programms erwarten. MG



Hochdetaillierte Gesichtstexturen ermöglichen unterschiedlichste Spielertypen.



FIFA 98

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Galuschka: »Sinnvolle Verbesserungen und 3D-Unterstützung könnten die 98er-Ausgabe zur bislang besten FIFA-Version machen.«

Dynamisches Simulations-Trio

Longbow 2



Fliegen Sie nach Aserbaidschan und sorgen Sie mit einem hochgezüchteten Kampfhubschrauber für Recht und Ordnung.

Unter dem »Jane's«-Label veröffentlichte Electronic Arts bisher ausnahmslos gute Simulationen. Vor allem AH-64D Longbow begeisterte dank hoher Spieltiefe und hervorragendem Realismus. Verantwortlich für diesen Hit war Andy Hollis, der Hauptdesigner von Microprose-Klassikern wie F15 II, Gunship oder Kennedy Approach.



Mit ihren Blicken verfolgen die animierten Piloten erfaßte Ziele.

Vor Ort in Austin, Texas, hatten wir Gelegenheit, Meister Hollis bei der Arbeit an Longbow 2 ein wenig über die Schulter zu schauen.

Drei in einem Pack

Eigentlich verheimlicht der Name Longbow 2 zwei Drittel des Spiels. Denn tatsächlich werden Sie drei völlig unterschiedliche Helis fliegen dürfen. Neben dem Apache erwarten Sie der Aufklärer Kiowa und der Blackhawk-Transporter. In allen dreien können Sie sowohl die Position des Piloten wie auch des Bordschützen übernehmen. Im Spezialfall des Blackhawk feuern Sie mit der Bordkanone direkt aus der Seitentür heraus. Eigentlich hatten die Programmierer diesen Actionpart nur als Gag eingebaut. In der Testphase hatten sie aber so viel Spaß, daß sie ihn nun auch für die Endversion beibehalten wollen.

Verzweigender Feldzug

Das Kernstück von Longbow 2 ist die dynamische Kampagne, die Sie nach Aserbaidschan entführt. Assistiert



Einen Flügelmann können Sie direkt befehligen.

GameStar-Interview mit Andy Hollis

Im brütend heißen Austin befragten wir den Altmeister der Flusi-Programmierung zu seinen neuesten Projekten.



GameStar: Du machst zwei Projekte auf einmal, verzettelt man sich da nicht?

Andy Hollis: Es ist schon hart. Ich reise viel herum, helfe hier und da aus und sorge für reibungslose Zusammenarbeit. Zum Glück haben wir sehr eigenständige Entwicklerteams. Neben diesen beiden Gruppen betreue ich auch noch Firaxis, die neue Firma von Sid Meier. Im Moment kümmere ich mich aber hauptsächlich um Longbow 2, weil F-15 noch ein Weilchen bis zur Veröffentlichung dauern dürfte.



wird Ihnen von einem vollautomatischen Missionsdesigner, der immer vier Einsätze zur Auswahl stellt. Dabei überprüft er jedes Mal, wo sich Truppen zusammenballen oder wo zuvor besonders lohnende Ziele ausgemacht wurden. Sie sind aber nicht sklavisch an die Vorgaben des Computers gebunden. Wenn Sie wollen, können Sie auch völlig frei auf Erkundungsflug gehen und wichtige Radaranlagen oder Nachschubkonvois auch ohne Genehmigung zerstören. Das kann sich dramatisch auf den Verlauf der Kampagne auswirken. Vor allem das Lahmlegen der gegnerischen Luftüberwachung eröffnet viel Freiraum für die folgenden Missionen. Von Zeit zu Zeit werden Ihnen Spezialeinsätze mit Sondereinheiten angeboten. Das passiert vor allem dann, wenn Sie sich selbst in eine fast ausweglose Sackgasse manövriert haben. Eine ähnlich realistische, abwechslungsreiche Kampagne hat es bei Flugsimulationen wohl noch nicht gegeben.



Der Kiowa ist für Aufklärungsarbeit prädestiniert.

Grafisch State-of-the-art

Um das ansprechende Spieldesign angemessen zu verpacken, will das Hollis-Team alle grafischen Register ziehen. Das beginnt bei der Steigerung aller Landschafts-Feinheiten um das Vierfache – die Objekte sind sogar achtfach um Details bereichert. Mit Lensflare- und Beleuchtungseffekten wird so ziemlich das ganze Repertoire an Special-Effects abgespult, das derzeit State-of-the-art ist. Rauchfahnen reflektieren das Licht naher Explosionen, die Piloten bewegen ihre Köpfe in Richtung anvisierter Ziele. Das soll nach dem Willen der Programmierer auf sehr schnellen Pentiums auch ohne Zusatz-Hardware klappen. Kleinere Systeme kommen nur mit einer 3Dfx-Karte in den vollen Genuß aller optischen Feinheiten. MIC



Lichtreflexionen werden auch ohne Beschleunigerkarte zu sehen sein.



Eine idyllische Zwischensequenz: Zwei Helis im Mondenschein.

Longbow 2

Genre:	Simulation	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Oktober '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Longbow 2 macht optisch einen sehr guten Eindruck – auch spielerisch könnte es die beste Hubschraubersimulation des Jahres werden.«

GameStar: Ist es problematisch, Flugsimulationen mit 3D-Karten-Unterstützung zu entwickeln?

Andy Hollis: Wenn man es vorher nicht eingeplant hat, schon. Bei Longbow 1 haben wir eine Ewigkeit für einen Patch gebraucht, weil unsere Engine zu komplex war. Für Longbow 2 haben wir deshalb eine komplett neue geschrieben. Wir schaffen es sogar, mit dem kleinen Texturenspeicher auszukommen. Im Moment unterstützen wir aber nur 3Dfx-Karten: Mit Direct3D wäre eine derartige Performance nicht zu erreichen.

»Oft bekommen wir die neuesten Militär-Infos lange bevor sie veröffentlicht werden.«

GameStar: Wie stellst du den Realismus in deinen Simulationen sicher?

Andy Hollis: Wir stehen in ständigem Kontakt mit einer ganzen Reihe von Piloten. Außerdem arbeiten wir mit der Force 21 zusammen. Das ist eine Armee-Abteilung, die Strategien für eine optimale Vernetzung der Streitkräfte entwickelt. Auch die Leute von Jane's helfen uns sehr. Die spielen alle unsere Simulationen mit Begeisterung. So bekommen wir oft sogar die neuesten Infos, lange bevor sie offiziell veröffentlicht werden.

GameStar: Was macht für dich eine gute KI aus?

Andy Hollis: Wir wollen, daß die KI glaubhaft agiert und nicht betrügt. Sie sollte nur mit den Informationen arbeiten können, über die sie tatsächlich verfügen kann. In unseren Spielen existiert ein Kommunikationssystem im ▶

Die Rückkehr des stählernen Adlers

F-15

Als Strike Eagle ist sie weltbekannt, als Allroundfighter beim Gegner gefürchtet und als F-15 auf dem Weg zu Ihrem PC.


Alle Instrumente erreichen Sie per Mausklick.

Stolze fünf Jahre ist es her, daß die letzte Simulation der F-15 auf einer PC-Festplatte landete. F-15 III von Microprose war der letzte Sproß einer Simulationsreihe, die noch auf Spieleguru Sid Meier zurückgeht. Mit daran beteiligt war damals Andy Hollis, derzeit Chefentwickler der »Jane's«-Simulations-Abteilung bei Origin in Texas. Zusammen mit einer ganzen Riege ehemaliger Microprose-Designer, -Grafiker und -Programmierer will er die Strike Eagle zurück auf den PC bringen.

Absolut authentisch

Ganz besonderen Wert legten die Entwickler auf 100prozentigen Realismus. Deshalb verwenden sie das gleiche System zur Übertragung von Bewegungsdaten wie die U.S. Luftwaffe. Diese »DatCom«-Engine soll sicherstellen, daß sich die PC-F-15 exakt genauso fliegt wie die echte Maschine. Sogar Schallwellen-Druckeffekte, wenn die Eagle durch einen Canyon düst, sowie die veränderte Balance bei unsymmetrischer Beladung der Waffensysteme werden im Flugmodell berücksichtigt.

Schöne Aussichten

F-15 sieht derzeit noch nicht sehr spektakulär aus – doch die von uns begutachtete Version ist auch noch mitten im Entwicklungsprozeß. Bis zur Veröffentlichung im 2. Quartal 98 soll die Grafik aber der von Longbow 2 in nichts mehr nachstehen, inklusive 3Dfx-Support. Bis dahin wird auch die dynamische Kampagne, die im Irak angesiedelt ist, fertiggestellt sein. MIC


Trotz großer Bodennähe sind keine Pixelblöcke zu sehen.


Gab's schon lange auf keinem PC mehr: die F-15 in ihrer ganzen Pracht.

F-15

Genre:	Simulation	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2. Quartal '98	Ersteindruck:	Gut

Michael Schnelle: »F-15 basiert auf einem exakten Flugmodell und wird von versierten Sim-Experten entwickelt – optisch ist noch ein wenig Tuning nötig.«

Hintergrund. Wenn das irgendwo durchbrochen wird, dann geht auch dem Rechner Wissen verloren.

GameStar: Fast jeder Hersteller arbeitet gerade an einer Simulation von F-22 & Co. Ist die F-15 nicht zu altbacken?

Andy Hollis: Ganz im Gegenteil. Die aktuelle Version E ist zusammen mit der F-117 A das begehrteste Flugzeug in der Air Force. Andere Hersteller müssen viele Flugzeugdaten abschätzen, weil es die Flieger noch gar nicht gibt. Wir hingegen kennen sämtliche Details. Deshalb wird im Spiel alles genauso aussehen und funktionieren wie in echt.

GameStar: Was zeichnet ein gutes Spiel aus?

Andy Hollis: Es gibt sehr unterschiedliche Spieler. Einige wollen ihre Programme über Jahre hinweg spielen, andere nur ein bißchen zocken. Wer die beiden Typen unter einen Hut bringen kann, wird sehr erfolgreich sein. Den großen Durchbruch im Simulationsgenre erleben wir, wenn sich jedermann ohne größeren Lern-Aufwand schnell einarbeiten kann. Mit Longbow 2 und F-15 arbeiten wir darauf hin. Wer will, wird mit nur sieben Tasten auskommen.

»Am Ende werden wir die Konkurrenz schlagen!«

GameStar: Seid ihr mit F-15 nicht ein wenig spät dran?

Andy Hollis: Warten wir mal ab, wann die anderen herauskommen. Uns interessiert die Konkurrenz nicht sehr, wir wollen etwas schaffen, das jeder haben will. Das Spiel muß einfach sehr gut sein – und sehr realistisch. Am Ende werden wir gewinnen und die Konkurrenz schlagen! MIC

Autorennen für Einsteiger und Vollblut-Profis

Formel 1 ’97

Mit den Schumis an die Spitze: Die 97er Auflage des großen Preises von Psygnosis bietet aktuelle Daten und ein komplett neues Fahrmodell.

Ganz unumstritten war der Vorgänger zur Rennsimulation Formel 1 ’97 von Psygnosis nicht. Das lag unter anderem am Fahrmodell, das vielen Spielern zu schlicht vorkam. In der aktualisierten Auflage soll sich das ändern. Wie gehabt bestimmen Sie im ersten Spielmenü, ob Sie lieber im zugänglichen Arcade- oder im deutlich komplexeren Grand-Prix-Modus fahren möchten. Das Programm lädt dann jeweils Programmteile, die neuerdings nur noch die Grafik-Engine gemeinsam haben, sonst aber vollkommen getrennte Wege gehen. Entscheiden Sie sich für den schwierigeren Weg, hilft Ihnen die Boxen-Crew per Funkunterstützung und warnt bei niedrigem Benzinpegel, abgefahrenen Reifen oder sichtbaren Außenschäden.



Ein Motorschaden kann es nicht mehr sein: Michael Schumacher auf Position 13.



Düstere Wolken ziehen sich zusammen, und mitten im Rennen fängt es an zu regnen.

Von Austria bis Australien

Drei Strecken sind neu im Spiel. So taucht der Österreichring, zuletzt ’87 im Formel-1-Zirkus befahren, nun in seiner renovierten Form auf. Außerdem finden sich der Kurs im spanischen Jerez sowie die lange und sehr schnelle Strecke von Melbourne im Programm. Alle Rennstrecken folgen mit veränderten Schikanen den neuen Sicherheitsbestimmungen der Formel-1-Rennorganisation FOCA.

Die Rennboliden wurden optisch generalüberholt und sind mit 1.400 Polygonen doppelt so detailliert wie bislang, Texture Deformation staucht die Schlitten bei Zusammenstößen realistisch zusammen. Im Rennmodus verhalten sich die Autos wirklichkeitsgetreuer, bei ungeschickten Brems- oder Fahrmanövern blockieren die Räder und neigen zu spürbarem Unter- oder Übersteuern. Die mit neuer KI ausgestatteten Computer-Fahrer ahmen ihre Vorbilder überzeugender nach und fahren wesentlich stärker. Als Ausgleich neigen sie aber auch zu typischen Fehlern – so ist der Rennausgang weniger vorhersehbar.



Ralf Schumacher schlittert spektakulär auf den Seitenstreifen.

Flüssig fahren

Das alte Problem der kurzfristigen Aussetzer mitten während heißer Überholmanöver wollen die Entwickler weitgehend behoben haben: Bei hohem Polygonaufkommen schaltet der Programmcode unwichtige Landschaftsdetails ab und widmet die freigewordene Prozessorzeit nahen Vehikeln. Als Kommentatoren verpflichtet Psygnosis neben Jochen Mass auch RTL-Plaudertasche Heiko Waßer. Das Programm enthält exklusiv die korrekten Fahrerdaten der laufenden Saison. Weil Formel 1 ’97 noch vor deren Abschluß erscheinen soll, können Sie deshalb per Editor nachträglich den Weltmeister aufs Siegertreppchen hieven. Wer eine 3D-Karte im Rechner stecken hat, stellt etwa ab Oktober den Fuß aufs virtuelle Gaspedal. PS

Formel 1 ’97

Genre:	Sport	Hersteller:	Psygnosis
Termin:	Oktober 97	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die Verbesserungen sind sinnvoll. Hoffentlich kriegt Psygnosis Arcade- und Grand-Prix-Modus so hin, daß beide für sich überzeugen können.«

Mit Vollgas über neue Kurse

Daytona USA Deluxe



In Ihrem Stock-Car flitzen Sie malerische Küstenstraßen entlang.

Segas NASCAR-Sequel bringt neben zusätzlichen Strecken und Autos auch Kurzweil per Netzwerk.

Nur wenige Rennspiele haben eine derart bewegte Geschichte wie Daytona USA hinter sich – und sind trotzdem noch immer aktuell. Sein Debüt gab Segas Arcade-Flitzer einst in Spielhallen, wo anno '94 mehrere Daytona-Piloten gegeneinander antreten und sich unter den Blicken meist größerer Menschentrauben heiße Wettfahrten liefern konnten. Ein Jahr später feierte das grafisch noch immer opulente Daytona USA-Premiere auf der Saturn-Konsole. Noch ein Jährchen verging, bis die lautstarke Rundenraserei Ende '96 schließlich ihren Weg auf den PC fand.



Im Splitscreen-Modus spielen zwei Teilnehmer am gleichen Monitor.

In der aktuellen Neuausgabe Daytona USA Deluxe ändert sich am Spielprinzip nichts. Sie wählen zwischen Arcade- und PC-Modus und brettern in seriennah konstruierten Stock-Cars der NASCAR - Rennserie gegen die Zeit oder bis zu 40 Konkurrenten. In Sachen Fahrgefühl orientiert sich Segas-PC-Prunkstück nicht an wirklichkeitsgetreuen Simulationen wie NASCAR Racing, sondern ist dank der zugänglichen Steuerung auch für Einsteiger geeignet.

Exklusive PC-Piste

Ein Kritikpunkt vieler Spieler am Ur-Daytona war, daß es mit gerade mal drei Kursen den Vergleich mit üppiger ausgestatteten Programmen wie Bleifuß klar verlor. Segas Deluxe-Version legt hier nach und bietet neben den bereits bekannten Pisten auch drei neue, komplex aufgebaute Rennstrecken. Eine davon findet sich sonst auf keinem anderen Spielsystem – die Entwickler haben sie exklusiv für den PC geschaffen.

Auch ein Trio neuer Autos spendiert Sega dem 97er Jahrgang von Daytona. Insgesamt dürfen Sie künftig mit einem von acht Boliden über die Rennstrecken brettern. Wie gehabt unterscheiden sich die Vehikel in den Punkten Beschleunigung, Bodenhaftung und Endgeschwindigkeit voneinander.

Den VGA-Modus hat Sega gestrichen, das aktuelle Daytona flutscht nur noch in hochaufgelöstem SVGA über den Bildschirm. Ansonsten soll der Programm-Code aber deutlich auf mehr Geschwindigkeit hin optimiert worden sein.

Ein Fall für zwei

Brandneu ist die Möglichkeit, in Daytona USA Deluxe mit menschlichen Kontrahenten um die Wette zu rasen. Künftig dürfen Sie zu zweit per Modem oder Split-Screen gegeneinander antreten, die neuen Netzwerk-Derbys lassen sogar bis zu acht Teilnehmer auf die Piste. PS



Spektakuläre Unfälle sind in NASCAR-Rennen an der Tagesordnung.

Facts

- NASCAR steht für National Association for Stock Car Auto Racing. Die Renn-serie ist in den USA der beliebteste Motorsport, noch vor dem Formel-1-Gegenstück Indy-Car.
- Die NASCAR-Organisation wurde 1947 von Bill France gegründet, das erste offizielle Rennen fand am 15. Februar 1948 in Daytona Beach statt. Seitdem genießt die Stadt in Florida unter Rennsport-Fans einen ähnlich legendären Ruf wie hierzulande Monaco.
- Es gibt vier bundesweite Serien. Die wichtigste ist die NASCAR Winston Cup Series mit 43 Fahrern. Eine Art zweite Liga bilden die acht Regionalserien. An manchen Wochenenden finden bis zu zehn Rennen überall in den USA statt.



Daytona USA Deluxe

Genre:	Sport	Hersteller:	Sega
Termin:	Oktober 97	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Unkompliziertes Arcade-Racing auf hohem Niveau – die Deluxe-Version scheint ihren edlen Namen zurecht zu tragen.«

Die Mutter aller Götterspiele kehrt zurück

Populous 3 – The Third Coming

Optisch aufgemöbelt und mit vielen frischen Ideen schickt Bullfrog seinen Ur-Klassiker ins Weihnachtsgeschäft.



Eine Siedlung im Überblick. Links hinten die Schiffe, mit denen Sie die Meere erobern.

Der erste Platz von Dungeon Keeper in unseren Lesercharts zeigt es deutlich: Bullfrog ist zurecht seit Jahren einer der angesehensten Spielehersteller.

Vor rund acht Jahren gelangte die von Peter Molyneux gegründete Firma aus England mit Populous zu Kultstatus. Das damals revolutionäre Götterspiel gilt noch immer als eines der am meisten raubkopierten Programme der Spielegeschichte und wanderte angeblich trotzdem runde drei Millionen Mal über die Ladentheken. Nach dem ebenfalls erfolgreichen zweiten Teil steht jetzt Populous – The Third Coming vor der Tür.



So sieht einer Ihrer Untertanen seine Umgebung.

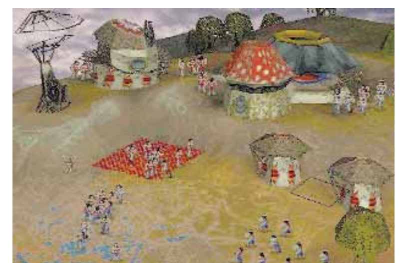
Neu ist in Populous 3 zum Beispiel, daß Sie als göttliches Wesen Ihr Volk direkt kontrollieren. Wie in gängigen Echtzeit-Strategiespielen können Sie jeden Bewohner anwählen und in den Glaubenskrieg gegen andere Kolonien schicken. Erst wenn die gegnerischen Gottheiten ohne einen einzigen Anhänger dastehen, haben Sie den Level gewonnen. Im Mittelpunkt steht die Schamanin. Diese Priesterin kontrolliert mit ihren Schwingungen das gemeine Volk und bindet ungläubige Barbaren an sich. Sie ist die mit Abstand wichtigste Figur im Spiel. Stirbt sie, müssen Sie den Level neu beginnen – weshalb die Priesterin stets mehrere schlagkräftige Krieger in ihrer Nähe haben sollte.

Göttliche Frauen-Power

Die Schamanin erlernt im Verlauf des Spiels16 mächtige Zaubersprüche, mit denen Sie konkurrierende Stämme angreift: Sie läßt riesige Vulkane aus dem Nichts emporwachsen, feuert magische Energieblitze auf andere Völker oder zerstört mit kräftigen Erdstößen deren Siedlungen. Für die künstliche Intelligenz der Bevölkerung greift Bullfrog auf Erfahrungen zurück, die der inzwischen ausgeschiedene Peter Molyneux und sein Team während der langen Entwicklungszeit von Dungeon Keeper machten. Gut kommandierte Untertanen führen rituelle Freudentänze auf, spionieren selbständig gegnerische Lager aus oder trainieren ihre Kampfkünste.

Planet Populous

Populous 3 basiert auf einer vollständig neu programmierten 3D-Grafik-Engine. Die jungfräuliche Bullfrog-Welt ist ein kugelrunder Globus, den Sie sogar aus dem All bestaunen können, um sich dann stufenlos an Ihr Volk heranzuzoomen. Der Planet hat Tag- und Nachtzyklen und folgt den Jahreszeiten. Ihre Untertanen wohnen in phantasievoll konstruierten Häusern. Im



Keilerei zwischen Angehörigen verschiedener Völker.

Spielverlauf lernen sie, immer komplexere Türme, Hütten und andere Gebäude mit vielen liebevollen Details zu bauen. Spätestens im Dezember soll The Third Coming in den Läden stehen. PS

Populous – The Third Coming

Genre:	Strategie-/Aufbauspiel	Hersteller:	Bullfrog
Termin:	Dezember '97	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Das neue Populous sieht klasse aus. Mit Molyneux' Klassiker hat es durch das veränderte Spielprinzip nicht mehr viel zu tun.«

Götter, Herrscher und Imperien

Seven Kingdoms



Erschaffen Sie ein Königreich, verbünden Sie sich mit den Göttern und nehmen Sie eine ganze Welt in Besitz.

Kennen Sie Trevor Chan? Nein? Aber sein Erstlingswerk **Capitalism** ist Ihnen sicher ein Begriff. Damit bewies der Mann aus Hong Kong, daß Wirtschaftssimulationen nicht sterbenslangweilig sein müssen. In **Seven Kingdoms** verabschiedet er sich vorübergehend von der Erde, wie wir sie kennen, und entführt Sie in ein Echtzeit-Fantasy-Szenario.

Handel und Krieg

Sieben Könige, jeder einer anderen Rasse zugehörig, streiten um die Vorherrschaft auf ihrer (zufällig ausgewürfelten) Welt. Einen davon verkörpern Sie. Sie beginnen mit einem winzigen Dörfchen samt zugehörigem Kommandoposten. Als erstes müssen Sie ein paar Rohstoffe organisieren, Minen anlegen und Arbeiter aussenden, um die Wirtschaft anzukurbeln. Was folgt, ist der Bau von Produktionsanlagen, die Handelsgüter erzeugen, und natürlich Kasernen. Dort bildet man Soldaten aus, die Nachbarreiche überfallen oder zur Verteidigung eingesetzt werden.



Sieben Völker, sieben Götter – und unser Hauptquartier unter Belagerung.



Hier sehen Sie den Tempel der Maya-Gottheit.

Der Spion auf dem Thron

Kampf ist in **Seven Kingdoms** aber nur ein Mittel zur Expansion. Manchmal reicht es schon aus, ein Nachbardörfchen nur ein Weilchen mit einer nahegelegenen Kaserne zu bedrohen, um die Einwohner zur Kapitulation zu bewegen. Noch eleganter ist die hohe Kunst der Spionage. Ein Spion kann sich in eine gegnerische Stadt einschleichen, Informationen übermitteln und mit viel Glück zum General oder gar Thronfolger des anderen Volkes aufsteigen.

Göttliche Unterstützung

Bei all dem stehen Sie nicht allein. Je nach Volk wachen verschiedene Gottheiten über Ihr Tun. Um die volle Unterstützung derer Allmacht zu erlangen, müssen Sie nur eine von sieben Schriftrollen der Macht finden. Ärgerlicherweise werden diese von besonders fiesen Monstern bewacht und sind zudem sehr schwer zu finden. Außerdem will der Beschützer in spe dazu noch seinen eigenen Prunktempel haben, bevor er auch nur daran denkt, Sie in den folgenden Schlachten vielleicht zu unterstützen. Über derartigen Problemen dürfen Sie niemals das eigene Volk aus den Augen verlieren. Jeder Einwohner steht Ihnen, je nach Zufriedenheit, mehr oder weniger loyal gegenüber. Durch Beförderungen sichern Sie das Wohlwollen des Pöbels und steigern seine Effektivität. Unsere Preview-Version war bereits sehr weit fortgeschritten, selbst die KI funktionierte schon fast einwandfrei, so daß Sie mit einem Test in der nächsten Ausgabe fest rechnen dürfen. MIC



Eine Karawane auf ihrem mühsamen Weg zum nächstgelegenen Marktplatz.

Seven Kingdoms

Genre: Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Termin: November '97
Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »Seven Kingdoms bietet alles, was zu einem guten Aufbauspiel gehört und verbindet als erstes Spiel tatsächlich Civilization mit Warcraft.«

Echtzeit-Strategie aus dem Schwabenländle



Mayday

Mayday handelt weder von abtanzenden Ravern noch von lauschigen Frühlingstagen: Hier wird knallhart gekämpft.

Schwaben gelten gemeinhin als sparsam, wenn nicht sogar etwas geizig. Das trifft nicht auf Boris Games aus Stuttgart zu: Im Echtzeit-Strategiespiel Mayday treten mit viel Liebe zum Detail entworfene Truppen in aufwendig gezeichneten Landschaften gegeneinander an. Gleich drei Bündnisse klopfen sich im Jahre 2051 um die Vorherrschaft. In vielen der 30 Missionen kämpfen Sie also gegen zwei Gegner gleichzeitig.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Im Gegensatz zu den meisten Echtzeit-Konkurrenten verzichtet Mayday auf »Fog of War«, das Schlachtfeld ist also sofort sichtbar. Gleiches gilt für Einheiten und Bauten; lediglich spezielle Kampfroboter können sich tarnen. Auch wenn Sie den Gegner anrücken sehen – Ihre Truppen können das nicht immer. Wegen der dreidimensionalen Topographie ist die auf einem Berg plazierte Haubitze für den aufwärts kraxelnden Infanteristen nicht zu erspähen. Je nach Geländetyp kommen die Kämpfer unterschiedlich flott vorwärts, auf Asphalt marschiert es sich nun mal zügiger als im Sumpf. Den sollten Sie übrigens möglichst meiden, denn so manche teure Einheit verschwindet dort auf Nimmerwiedersehen. Metallnachschub für neue Truppen gibt's in Minen; außerdem lassen sich Wracks recyceln. Bauten darf man nicht errichten, sondern ist auf die bestehenden angewiesen. Die sind dadurch um so wertvoller – glücklicherweise sorgt ein Kran rechtzeitig für ihre Renovierung. Spezielle Kampfroboter erobern Feindgebäude, die Sie anschließend selber benutzen. Anhand von Wegpunkten geben Sie Ihren Mannen genaue Marschbefehle. Individuelle Befehle legen fest, ob Soldaten mit Hurragebrüll vorstürmen oder bei Beschuß das Hasenpanier ergreifen. Ihre Forscher werkeln derweil an Extrawaffen. Neben Bodentruppen dürfen Sie auch Hubschrauber in der Schlacht einsetzen.



Schlacht in der Schlucht: Enge Täler, Brücken oder Hügel sind heiß umkämpft.


Diese Basis ist nur über zwei Rampen zu erreichen.

Schiff ahoi!

Auf See geht es hingegen ruhiger zu, da es lediglich Landungsschiffe gibt. Wie schon bei Earth 2140 greifen auf Schiffen transportierte Truppen ins Kampfgeschehen ein. In manchen Missionen werfen plötzlich auftretende Ereignisse Ihre schöne Taktik über den Haufen. Wenn etwa ein Erdbeben Gebäude zerrumpelt, kommen Ihre Kranführer ganz schön ins Schwitzen. MD


Von der Skizze zum fertigen Flakpanzer.

Mayday

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Boris Games
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Auch wenn Fog of War, Basisbau und Kampfschiffe fehlen: Mayday glänzt mit detaillierten Schlachtfeldern und zahlreichen Truppentypen.«

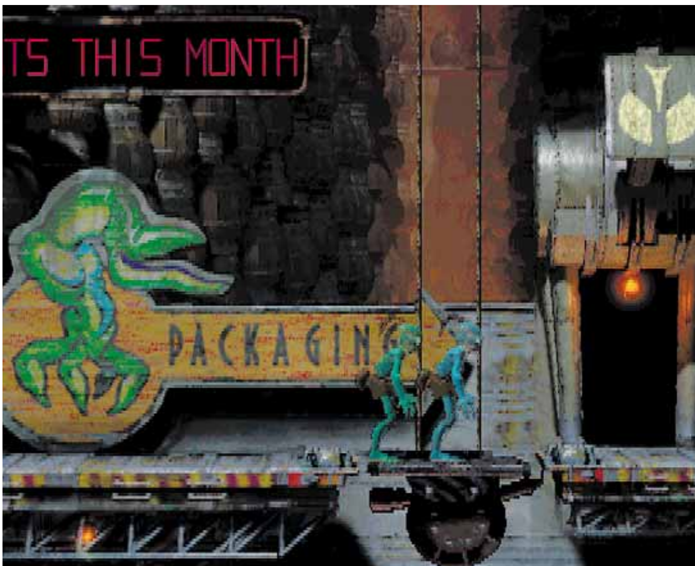
Ein Alien auf der Flucht

Oddworld: Abe's Odyssee

Helfen Sie dem versklavten Außerirdischen Abe durch eine grausige Fleischfabrik.



Abe ist keine Schönheit, aber gerade deshalb dürften dem Außerirdischen die Herzen bald ähnlich zufliegen wie einst ET. Mit untertellergroßen Glubschaugen und ausgemergeltem Körper weckt er auch im hartgesottensten Computerspieler Beschützerinstinkte – wer kann einem derart armen Würstchen schon Hilfe versagen? Kollegen soll er Hauptbestandteil eines ganz neuen Leckerbissens werden – die Mudok-Pops-Lollies bestehen aus Zucker und seinen Artgenossen! Verständlich, daß Abe entsetzt die Flucht ergreift und die unterjochten Kollegen in die Freiheit führen will. Abe ist der unfreiwillige Held der auf fünf Spiele angelegten Oddworld-Reihe, die späteren Titel werden alle in unterschiedlichen Genres angesiedelt. Im ersten Teil steuern Sie den kleinen Alien auf verschlungenen Wegen durch die riesige Lebensmittelfabrik und durch Höhlensysteme, verfolgt von Wach-Monstern. Auf den ersten Blick wirkt **Oddworld: Abe's Odyssee** zwar wie ein simples Plattformspiel, setzt trotz der vertrauten Optik aber eher auf taktisch kluges Vorgehen denn temporeiche Action.



Abe mit einem Arbeitskollegen im Schlepptau auf der Flucht.

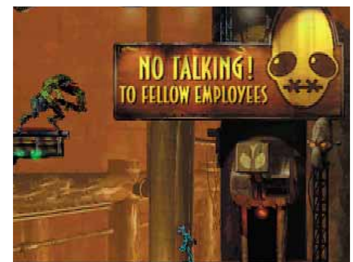
Zumal Ihr Protagonist in **Oddworld: Abe's Odyssee**, einer Mischung aus Denkspiel und Jump-and-run, tatsächlich auf bestem Wege ist, eine unfreiwillige Karriere als Lebensmittel anzutreten. Der versklavte Außerirdische kommt während seiner Nachtschicht in der Fleischfabrik Rupture Farms einem grausigen Geheimnis auf die Spur. Zusammen mit seinen

Abe als Einzelkämpfer

Der arme Abe ist seinen Gegnern kräftemäßig unterlegen und muß behutsam vorgehen. Ganz schutzlos ist er nicht: Abe kann vollkommen geräuschlos schleichen, ist in schattigen Plätzen unsichtbar und setzt im übrigen auf die Kraft des Geistes. Bei seiner Flucht trifft er bald auf einen weisen Schamanen, der bislang verborgene Psi-Fähigkeiten weckt. Mit den neu entdeckten Kräften übernimmt Abe die Kontrolle über seine Häscher, dirigiert die schwerbewaffneten Monster wild ballernd durch die Level oder überhitzt seine Gegner mental – die armen Kerle explodieren dann, strategisch günstig plaziert. Um seine versklavten Artgenossen zu befreien, lotst Abe sie mit Befehlen wie »folge mir« oder »warte hier« an Feinden und Fallen vorbei zu rettenden Teleportern.

Pfiffgiger als jedes Plastik-Ei

Besonders viel Arbeit stecken die Programmierer in die künstliche Intelligenz der Spielcharaktere. Die Figuren sind in puncto Verhalten jedem Tamagotchi haushoch überlegen. Allerdings geht es der Entwicklerfirma Oddworld Inhabitants nicht darum, möglichst kampfkräftige Monster, sondern glaubwürdige Charaktere mit Emotionen wie Frust, Angst oder Freude zu schaffen. Jede Figur hat individuelle Verhaltensmuster, die sich von denen der Artgenossen unterscheiden. Ende September erscheint eine Version für Sonys PlayStation, etwas später feiert Abe auf dem PC seine Software-Premiere. PS



Abe in der riesigen Fleischfabrik.



Ein ferngesteuertes Monster explodiert.

Oddworld: Abe's Odyssee

Genre:	Action	Hersteller:	GT Interactive
Termin:	November 97	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Abe ist der knuddeligste Computerheld seit langem und hat echte Chancen auf Kultstatus. An der PC-Grafikauflösung werden die Entwickler allerdings noch etwas arbeiten müssen.«



Die neue Sportspiel-Referenz

NHL 98

Das rutscht wie geflutscht: Mit der Fortsetzung seiner ruhmreichen Eishockey-Saga betritt EA Sports das 3D-beschleunigte Sport-Zeitalter. 3Dfx-Unterstützung und neue spielerische Finessen sorgen für ein NHL-Erlebnis, das den Besuch im kalten Stadion erspart.

Facts

Die wichtigsten Verbesserungen von NHL 98 im Vergleich zum Vorgänger NHL 97:

1. **3Dfx-Unterstützung:** Mit 3Dfx-Karte wird die Grafik noch schöner und flüssiger.
2. **Team-Taktiken:** Wechseln der Mannschafts-Marschroute ist jederzeit möglich.
3. **Special Moves:** Tiefer Griff in die Trickkiste für Stürmer-Stars.
4. **Volle Goalie-Kontrolle:** Mehr Manöver mit dem Torwart möglich.
5. **Nationalteams:** Es gibt ein Turnier mit 16 Nationalmannschaften.
6. **Realistisches Überzahlspiel:** Power Plays sorgen für weitaus mehr Gefahr als in früheren Versionen.
7. **Ligaverwaltung:** Ergebnisse und Torschützen werden besser präsentiert; schnellere Aktualisierung.
8. **In-Game-Statistiken:** Knackige Facts und Trivia vor dem nächsten Bully.
9. **Penalty Shootout:** Eigener Menüpunkt für das »Elfmeterschießen«.
10. **Aktualisierte Teams:** Statistik-Fans waten in den Details der abgelaufenen Saison 96/97.

Wenn Lebkuchen in Supermarkt-Regale zurückkehren und die abkühlenden Gestade der Baggerseen verwaist bleiben, rüstet sich der Mensch murrend für die stille Winterszeit. Nässe, Kälte und Matsch haben für gewisse Bevölkerungsschichten einen tröstlichen Aspekt. Nicht nur Produzenten von Winterreifen und Eiskratzern sehnen das Ende der Sommerzeit herbei. Die größte vorfreudige Herbst-Erregung gebührt eindeutig den Eishockey-Fans. Ausgezehrt durch Sommerpause und Puck-Entzug freut man sich um so mehr über den Start in die neue NHL-Saison. Seit dem 1. Oktober geht es in der nordamerikanischen Eishockey-Liga wieder rund, was für PC-Spieler einen netten Nebeneffekt hat: Halbwegs pünktlich zur Saisoneröffnung bringt EA Sports die ersehnte Neuauflage seiner NHL-Simulation in die Händlerregale.



Materialverschleiß: Dieser satte Check ist eine erneute Begutachtung im Replay wert.

Permamente Torszenen-Spannung

Was für das untrainierte Auge wie eine kraftmeiernde Schubserei unrasierter Rüpel anmutet, ist die hervorragende Regel-Grundlage für mitreißende Sportspiele. Während beim Fußball oft Leerlauf wütet, bis der Ball sich mal in die Nähe des Strafraums verirrt, ist beim Eishockey fast permanente Torszenen-Spannung garantiert. Denn die relativ kleine Spielfläche und das Tempo der schlitternden Akteure ersticken trantütige Querpaß-Ansätze im Keim.

NHL 98 ist der fünfte Teil einer Serie, die zu den erfolgreichsten Legenden der PC-Sportgeschichte gehört. Was im Jahre 1993 mit bescheiden-pixeliger Grafik als **NHL Hockey** begann, mutierte binnen eines halben Jahrzehnts zur technisch und spielerisch feingetunten Mutter aller Eishockey-Simulationen. Mit der 98er Version unterstützt die simulierte Eiszeit zum ersten Mal 3D-Beschleunigerkarten und bietet zudem Nationalmannschaften. Schließlich ruht der NHL-Betrieb im nächsten Februar, damit die Cracks für Ihre Heimatländer um olympische Medaillen in Nogano spielen können.



Auf unserer CD 2 finden Sie ein Video-Special zu NHL 98.



So realistisch und echt wie im Fernsehen: NHL 98 bietet mit seinen detailliert texturierten Polygonspielern Eishockey-Action pur. (3Dfx)

Heinrich Lenhardt



Ein Spiel für alle Jahreszeiten

Obwohl das Eis nicht neu erfunden wird, ist NHL 98 eine von den Renovierungsaktionen, bei denen sich der Kauf lohnt. Die eifrigen Programmierer haben fast jedes Detail aufpoliert. Sei es nun Technik (3Dfx), Sound (fantastische Stadionstimmung), Spielmodi (Nationalteams), Steuerung (Special Moves) oder Intelligenz der Spieler – überall wurde ein Zähnchen zugelegt.

Die Störmomente sind minimaler Natur. Die deutsche Version hat einen braven, aber im Vergleich zum US-Original schnarchigen Reporterkommentar verpaßt bekommen. Beim Taktik-Menü hätte ich mir etwas mehr Flexibilität gewünscht. Und die Special Moves sind weder sonderlich spielentscheidend, noch optimal dokumentiert.

Einzigartige Atmosphäre

Was dieses Sportspiel zum Ereignis macht, ist die »being there«-Atmosphäre. Egal, ob auf die Strafbank schwirrende Sünder erbost herumfluchen, das Publikum dezent unrhythmisch ein Bully herbeiklatscht oder passende Statistiken zum jubelnden Torschützen serviert werden: Das TV-Übertragungsstyling ist so gut gelungen, daß man unwillkürlich zur Fernbedienung tastet.

Während EA Sports in den letzten Jahren quasi konkurrenzlos war, wollen Acclaim und Interplay in den nächsten Wochen kontern. Wer trotzdem sofort an Tag 1 sein NHL 98 kaufen muß, hat mein vollstes Verständnis. Nur wenige Dinge im Leben befriedigen mehr als eine verbesserte Version deiner Leib-und-Magen-Sportserie...

Neue Tricks per Special Moves

Die spielerische Grundlage hat sich in den letzten Jahren kaum verändert. Per Knopfdruck lösen Sie Schuß oder Paß aus; ein dritter Button kann für mehr Speed beim Sprint betätigt werden. Neu ist die Belegung eines vierten Feuerknopfs mit »Special Moves«. Je nach Spieler und Position kann das eine besonders tolle Schußtechnik sein oder eine verwirrende 360-Grad-Drehung, bevor der Puck weitergespielt wird. Auch durch die Kombination von Paß- und Schußknopf kann gut getrickst werden. Mit etwas Übung lassen Sie die Scheibe auf dem Eis stehen, damit der nachfolgende Mitspieler das gute Stück aufpickt. Schnelle Doppelpässe sind recht fein, aber die stärkste Angriffswaffe dürfte der One-Timer sein: Drückt man noch vor Empfang eines Passes den Feuerknopf, wird der Puck direkt aufs Tor gepfeffert. Wenn Sie dabei mit dem Steuerkreuz die vom Goalie entblößte Ecke anpeilen, springt oft ein Treffer heraus.



Live-Action aus der TV-Perspektive. Oben links ist die Strafbank zu



Mit dem Namenseditor wurde das deutsche Nationalteam um einen Hoffnungsträger aus dem GameStar-Team bereichert.

Beherzte Bodychecks

Herzhaftes bestimmt die Abwehrarbeit. Droht ein Schlagschuß, wirft sich ein Abwehrrecke schon mal beherzt in die Bahn. Kühne Naturen können gar die komplette Torwart-Steuerung übernehmen. Zimperlich sein gilt nicht; kleinere Schubserchen sind beim Eishockey erlaubt. Außerdem können Sie einstellen, wieviel Prozent der ernsthaften Fouls sich den Schiedsrichter-Äuglein überhaupt erschließen. Mit dem Sprint-Feuerknopf verfolgen Sie einen enteilenden Gegner und pinnen ihn im Idealfall an die Bande. Das sieht nach grober Körperverletzung aus, nennt sich aber Bodycheck und gilt als legitimes Mittel der Puck-Erschleichung. Anders sieht's aus, wenn man von hinten zuschlägt oder zu häufig den Button für die Halten-und-

GameStar-Interview mit Ken Sayler



Mit NHL 98 ist EA Sports das sportliche Highlight des Jahres gelungen. Michael Galuschka befragte Producer Ken Saylor zum Entwicklungsprozeß.

GameStar: Hättet Ihr noch gerne das eine oder andere Feature in NHL 98 gehabt, auf das Ihr letzten Endes doch verzichten mußtet?

Ken Sayler: Nein, wir sind insgesamt hochzufrieden. Die NHL-Serie sieht immer besser aus, und entspricht immer mehr dem, wie wir sie uns vorstellen. Dieses Jahr waren wir vor allem durch die PC-Hardware und noch mehr durch die Limitationen der parallel laufenden Playstation-Version eingeschränkt.

Schubsen-Kombi mißbraucht. Flegelhafte Eishockey-Spieler werden nicht mit läppischen gelben Kartonscheibchen konfrontiert, sondern dürfen für zwei Minuten über ihre kleinen Sünden nachdenken.

Realistisches Überzahlspiel

Der Gang zur Strafbank sorgt für eine reizvolle Überzahl-Situation: Mit einem Mann weniger bleibt einem nicht viel mehr übrig, als verbissen zu verteidigen. Frühere Versionen brachten von diesem Handicap wenig rüber. Bei NHL 98 hat sich das gehörig geändert: Der Computergegner zieht sich viel mehr zurück, was Ihnen ein Überzahlspiel ermöglicht, das den Namen »Power Play« wirklich verdient. Auch umgekehrt wirkt sich das Tuning aus: Konnten Sie früher praktisch jedes Überzahlspiel des Computers mühelos überstehen, wirbelt der Bursche jetzt gehörig drauflos. Man wischt sich erleichtert den Schweiß von der Stirn, wenn die zwei Strafbank-Minuten ohne Gegentor überstanden sind.

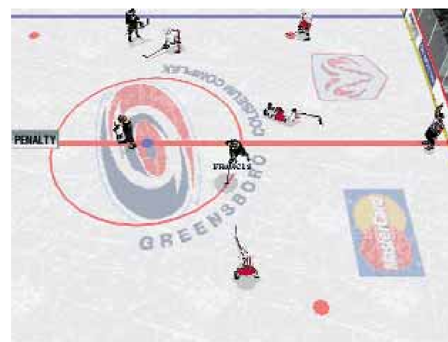
Checken zwei Spieler mit hohem Aggressivitäts-Wert hart aneinander, kann eine Prügelei die Folge sein. Kein großer Act beim Eishockey: Mannhaft schmeißen die Streithähne ihre Handschuhe weg, um sich eins auf die Rübe zu geben. Souveräne Schiedsrichter betrachten das Treiben gelassen ein Weilchen, um dann beide Rowdys auf die Strafbank zu schicken. Auch wenn die Boxeinlagen spielerisch nicht viel Sinn machen, können rauflustige Naturen die Faustkampf-Einlagen ihrer Spieler direkt steuern. Zwei Energiebalken am oberen Bildrand verraten, wie weit die beiden Schlawiner vom K.O. entfernt sind.



Für jede dieser Spielsituationen haben Sie vier Taktiken zur Wahl.



Spieler mit hohen Aggressivitätswerten neigen zur Rauflustigkeit. Den Energiebalken nach zu schließen ist Murphy der bessere Faustkämpfer.



Ein Spieler von Carolina liegt nach einem Foul am Boden, der Schiri hebt die Hand...



Pittsburghs Ron Francis wird als Übeltäter erkannt. Der will's nicht wahrhaben: »Wer? Ich?!«



Für die nächsten zwei Minuten verschwindet das grummelnde Rauhbein auf der Strafbank.

Mehr Taktik für den Trainer

Mehr Tiefgang soll das neue Taktik-Menü bescheren. Für Angriff und Verteidigung können Sie zwischen jeweils vier Formationsarten wählen, dazu kommen spezielle Varianten für Über- und Unterzahlspiel. Hat man sich mal auf die Wege der Mitspieler eingestellt, fallen weitsichtige

GameStar: Also gibt es noch was zu tun für NHL 99?

Ken Sayler: Ja, eine der Hauptsachen, an denen wir arbeiten werden, sind sämtliche Bewegungen und Spezialmanöver. Gerade auf diesem Gebiet ist noch mehr möglich. Das mit den Spielstrategien war eine neue Erfahrung für uns, da befinden wir uns noch mitten im Lernprozeß. Vier waren deshalb erst mal genug. Zumal ich der Meinung bin, daß man bei einer Sportart wie Eishockey schnell zu viele Taktiken haben kann. Es gibt da einfach nicht so viele verschiedene Spielweisen. Aber ein paar mehr werden's in NHL 99 dann wohl doch sein.

GameStar: Die Akteure spielen zum ersten Mal vernünftig bei Unter- und Überzahl...

Ken Sayler: Stimmt, unsere bisherigen NHLs verhielten sich beim Power Play nicht richtig. Durch unsere Zusammenarbeit mit Mark Crawford haben wir jedoch erfahren, daß gerade in der NHL die Chance auf ein Überzahltor relativ hoch ist. Deshalb mußten wir in der Beziehung einfach was tun, auch im Hinblick auf die Taktikanweisungen. Bei einem Power Play laufen deine Mitspieler besser mit, in Unterzahl mußt du gegen den Computergegner das erste Mal richtig Angst haben, daß er ein Tor erzielt – er ist jetzt wirklich gefährlich! In der ▶


Nach Ende der Partie ist ein Blick auf die Zahlenanalyse Pflicht.

Michael Galuschka



Stanley Cup für EA Sports

Ich teile Heinrichs überaus erfreuliches Fazit. Meine Begeisterung ist sogar noch eine Winzigkeit größer: Mehr Taktik würde eh nur unnötig von der Action ablenken. Und gelungene Paßstafetten sind für mich allemal befriedigender als der ausgefallenste Special Move. Einen Sonderapplaus für die überragende Präsentation – vor allem die Vollpolygon-Spieler sind Klasse. Wenn einem der verhaßte gegnerische Verteidiger beim Gang zur Strafbank auch noch frech ins Gesicht grinst, möchte man ihm am liebsten seinen vollen Pappbecher hinterherschmeißen. Beim Ändern der Spielernamen werden sogar die Trikots angepaßt!

Die 98er Version mag wegen ihrer gewaltigen Spieltiefe einen gewissen Freak-Faktor vermitteln. Doch schon nach einem ersten, schüchternen Blick auf das Spektakel am Monitor schmilzt selbst der härteste NHL-Gegner dahin. So geschehen in unserer Redaktion: Chefstratege Jörg Langer tankte sich mit einem lauten »Das muß ich spielen!« zum Rechner durch und spart seitdem auf einen Eishockeyschläger...

Kombinationen leichter – nur ein eingespieltes Team ist ein gutes Team.

In Sachen Drumherum und Styling schillert NHL 98 mindestens so grandios wie sein Vorgänger. Die gesammelten Mannschaften und Spieler der NHL sind vertreten; Kader und Statistiken wurden auf den Stand der neuen Saison gebracht. Umzugsbedingt sind die Hartford Whalers nicht mehr unter uns; als »Carolina Hurricanes« wirbelt das Ensemble ab sofort in Greensboro. Sie können digitalisierte Fotos der Stars bestaunen, in Statistiken blättern oder kurzerhand neue Spieler erschaffen. Das empfiehlt sich insbesondere für die Nationalmannschaften. Mit Ausnahme der wenigen NHL-Legionäre agieren nämlich unrealistische Phantasiespieler in den deutschen Reihen. Mit dem Editor ergänzen Sie den Kader um die echten Nationalspieler und spendieren dabei großzügig Talentpunkte – auch eine Methode, um dem deutschen Eishockey wieder etwas spielerischen Glanz zu verleihen...

Die Krönung: eine komplette Saison

Am meisten Spaß macht immer noch das Durchspielen einer kompletten NHL-Saison. Zahlreiche Regeln und drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Einsteiger sollten auf jeden Fall ein gut besetztes Team wie Titelverteidiger Detroit Red Wings wählen. Die Präsentation jedes Matches gerät zum Großereignis mit packender TV-Atmosphäre. Zehn verschiedene Kameratypen fangen das Geschehen ein; Sie können jederzeit zu einer anderen Perspektive wechseln. Auch




Sahnestückchen aus den auf Hochglanz polierten Menüs: Hauptmenü, Spielerportrait und Match-Ankündigung schimmern in High-Color.


Das neue Turnier stimmt auf die kommende Winter-Olympiade ein.

Tat war die Unter-/Überzahlproblematik eine der Sachen, auf die wir bei NHL 98 abgezielt haben. Ansonsten war unser Ziel, mehr vom sonst üblichen Hau-Ruck-Eishockey wegzugehen und eine völlig neue Spieltiefe und Spieler-Intelligenz zu erschaffen.

GameStar: Ist damit NHL 98 für einige Spieler nicht schon zu schwer?

Ken Sayler: Es wird immer Spieler geben, denen die einfachste Stufe zu schwer und der höchste Schwierigkeitsgrad zu einfach ist. Der Allstar-Modus ist auf jeden Fall eine echte Herausforderung. Die 98er Version ist sicherlich auch im Rookie-Modus nicht gerade das einfachste NHL, doch auch Einsteiger sollten sich recht bald zurechtfinden.

GameStar: Wie wichtig ist euch der deutsche Markt bei einer solch uramerikanischen Sache wie der NHL?

Ken Sayler: Gerade bei den PC-Versionen lief es in Deutschland schon immer gut für uns – wir nehmen diesen Markt auch sehr ernst. Klar ist der nordamerikanische nach wie vor der größte, doch der deutsche wächst schnell. Ich kann gut verstehen, daß die deutschen Käufer viel Wert auf eine angemessene Lokalisation legen, weshalb wir erstmals eine übersetzte Spielzugkommentierung eingebaut haben. Es gibt auch schwedische und ▶



Zehn Kameras bieten die richtige Ansicht für jeden Geschmack. Mal nah dran am Geschehen…



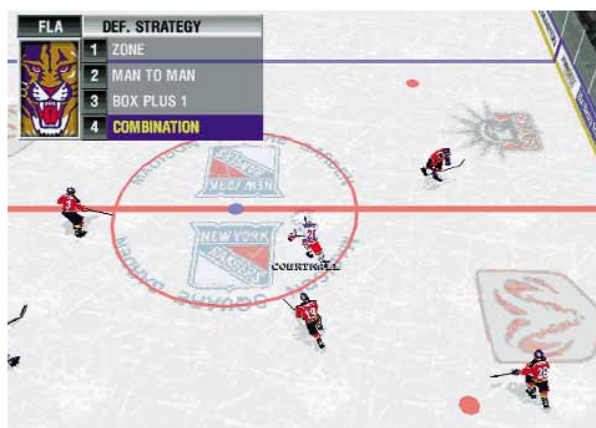
…mal ganz weit weg für Übersichts-Fanatiker.

während einer Partie werden kleine statistische Infos zu gerade agierenden Spielern eingeblendet. Das Programm berücksichtigt dabei die Resultate in der aktuellen, von Ihnen gespielten Saison.

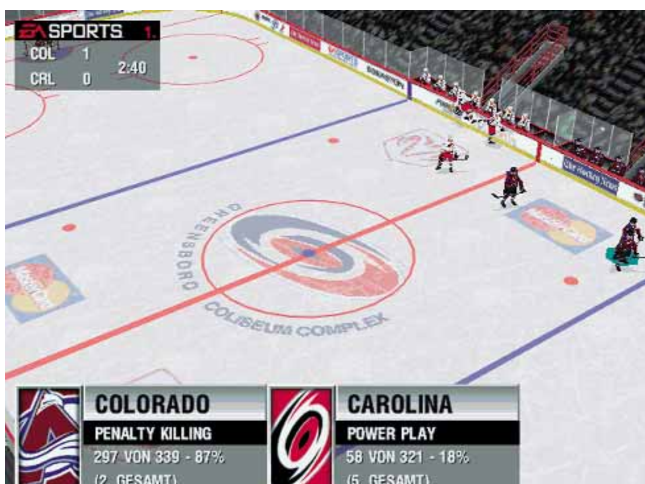
Die optimale Reporter-Kulisse bietet nur die US-Version. Ein englischer Sprecher samt launig mitkommentierendem Eishockey-Veteran würzen die imposante Kulisse mit coolen Dialogen. Die deutsche Version von **NHL 98** bietet nicht unbedingt schlechte, aber atmosphärische Störungen verursachende Schwätzchen. Ein einzelner Mensch müht sich um passendes Gesülze zum momentanen Spielgeschehen.

3Dfx-Support

NHL 98 bietet auch ohne Monster, Righteous & Co. saubere 3D-Grafik. Wer die volle Detaildröhnung will, sollte dann allerdings einen dicken Rechner ab der Pentium-166-Klasse haben. Schwächere Systeme profitieren tempomäßig sehr vom Einsatz einer 3Dfx-Karte. Außerdem sind dann mehr Farben im Spiel, was die ganze Optik etwas weicher und realistischer wirken läßt. Details wie die Logo-Texturen auf der Spielfläche kommen um einiges schöner rüber. Um vollen Spaß mit **NHL 98** zu haben, ist eine 3Dfx-Karte hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich. HL



Mitten im Spiel ändern wir schnell die Abwehrtaktik der Panthers.



Lehrreich: Während die Spielerreihen wechseln, wird eine aktuelle Team-Statistik der beiden Mannschaften eingeblendet.

NHL 98

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 120 Mark	Festplatte:	8 bis 577 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
		3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Der neue Sportspiel-Champion.

finnische Versionen von NHL 98, doch deren Käufer legen auf landesspezifische Kommentare keinen Wert.

GameStar: Eine NHL-Lizenz haben inzwischen viele Hersteller, doch Ihr wart die ersten. Habt ihr deswegen besondere Vorteile?

Ken Sayler: Oh ja, wir sind die einzigen, die originale Torhütermasken verwenden dürfen. Außerdem hat uns die NHL bei den Spielerporträits, großartig unterstützt. Mark Crawford hat enorm viel Zeit für uns aufgewendet. Sein Know-how konnten wir bei der KI, dem exakten Mannschaftsgefüge und dem Ausbalancieren der Teams verwenden.

GameStar: Wollt Ihr zukünftig mit noch mehr NHL-Trainern zusammenarbeiten?

Ken Sayler: Wir werden uns definitiv von weiteren Trainern beraten lassen, weil wir einfach noch viel mehr über ihre Strategien lernen wollen, um dieses Wissen für noch realistischeres Gameplay verwenden zu können.

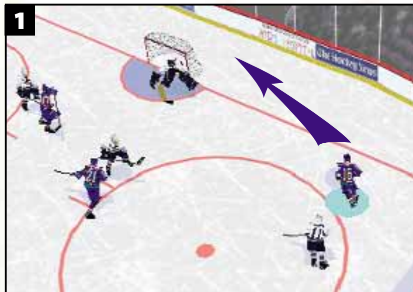
GameStar: Wer ist dein Favorit in dieser NHL-Saison?

Ken Sayler: Die Vancouver Canucks, aber stell mir diese Frage noch mal nach ein paar Spielen. Solange sie bis zum Umfallen kämpfen, macht es mir auch nix aus, wenn sie bis dahin kein einziges Tor geschossen haben: Der Kampfgeist ist wichtig. MG

Spielzug-Tips

Die Computerteams in NHL 98 sind gut in Form. Um sie zu besiegen, bedarf es deshalb neben ein wenig Übung auch der passenden Spielzüge.

1. Hintenrum



Da beide Stürmer gut gedeckt sind, läuft der Rechtsaußen hinters Tor…



… und paßt von dort auf seinen Kollegen.



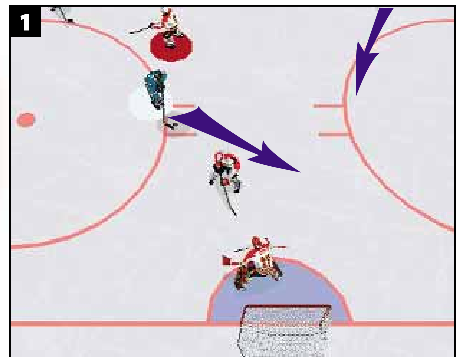
Mit einer geschickten Drehung reißt dieser die Deckung auf und paßt zum Center…

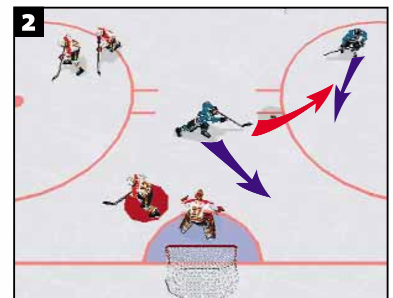


… der mit einem One-Timer den Puck im freien langen Eck versenkt.

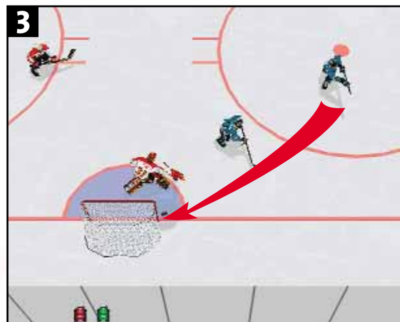
2. Der schlaue Rückpaß

Der im Puckbesitz befindliche Stürmer ist zwar in einer guten Position, allerdings auch von Verteidigern umzingelt. Ein Schuß hat in dieser Situation wenig Chancen.



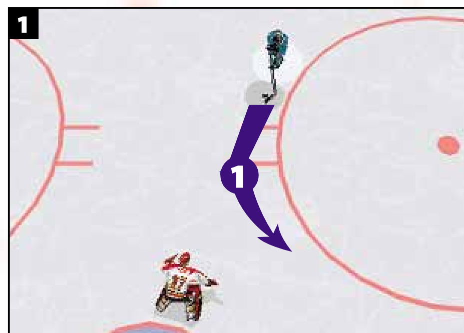


Besser ist ein Rückpaß auf den von hinten anstürmenden Kollegen…

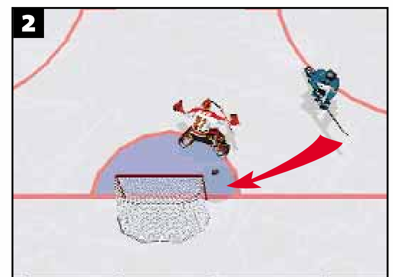


… der mit einem gewaltigen Schlagschuß in die kurze Ecke den Goalie überwinden kann.

3. Alleingang



Selbst alleine vorm Kasten ist in der NHL ein Tor noch eine Kunst für sich. Gute Aussichten hat folgende Methode: Laufen Sie bis etwa zu Punkt 1 gerade auf den Torhüter zu...



...und schwenken Sie dann ansatzlos auf Ihre Vorhandseite. Bei ordentlicher Ausführung reagiert der Goalie zu langsam auf Ihren Haken und läßt die kurze Ecke ziemlich offen.

4. Schüsse aus spitzem Winkel


Der Stürmer ist hier zwar scheinbar in einer guten Schußposition, doch für einen NHL-Torhüter wäre der Puck eine sichere Beute. Besser kommt ein…

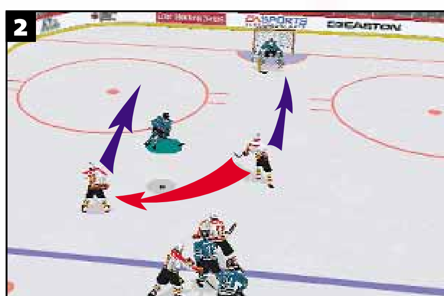

… schneller Paß auf den linken Flügelstürmer, der mit einem gezielten One-Timer den Goalie in arge Bedrängnis bringt.


Selbst wenn der Schuß nicht im Tor landet, hat der nachgerückte Center alle Chancen, den abprallenden Puck über die Linie zu bugsieren.

Bewegung des Spielers
Schuß bzw. Paß

5.Doppelpässe


Was im Fußball gut ist, muß beim Eishockey nicht schlecht sein. Steht ein Verteidiger einem Alleingang im Weg...


…den Puck zum mitlaufenden Kollegen passen…


… der ihn sofort wieder zurückspielt. Mit einem One-Timer auf die vom Torhüter verwaiste Seite ist ein Treffer so gut wie sicher.

6. Unerwartete Schüsse


Der Stürmer läuft allein die Grundlinie entlang, kein Mitspieler weit und breit.


Vom Tor diagonal entfernen…


… bis in etwa die Mitte der Eisfläche erreicht ist. Oft rückt der Goalie zu langsam nach…


… was mit einem satten Schuß in die offene Ecke bestraft wird.

Das Team

»Jetzt mal ganz ehrlich: Welches Spiel gefällt Euch denn gerade so gut, daß Ihr es auch außerhalb der Redaktion spielt?« Lesen Sie die Statements unserer Berufsspieler...

Wenn Sie der GameStar-Redaktion eine ähnliche Frage stellen wollen, nur zu! Unter der folgenden Adresse nehmen wir aber auch gerne ganz normale Leserbriefe in Empfang:

IDG Entertainment GmbH
GameStar-Leserbrief
Brabanter Straße 4
80805 München
(Email: brief@gamestar.de)



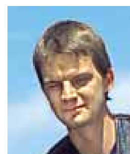
LA

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Wieso außerhalb der Redaktion? GameStar-Tester wissen gar nicht, daß es mehr gibt als Kunstlicht, Semmelautomat und PC-Screens!

Aber mal im Ernst: Incubation läßt mich nicht mehr los – kein anderes PC-Spiel kommt so nah an die Stimmung von Aliens dran, bzw. an die Klaustrophobie-Taktik der Space Hulk-Bettspiele. In Sachen Echtzeit-Taktik spiele ich am liebsten T.A. – die 3D-Grafik ist genial!«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Auch wenn es in unserer diesmaligen Wertungskonferenz „nur“ die drittbeste Wertung der Echtzeit-Strategiespiele kassiert hat: Akte Europa begeistert mich auch nach dem Test noch, ich möchte unbedingt wissen, was meine Playmobil-Panzerchen in der nächsten Mission erwartet. Mein zweiter Favorit ist zur Zeit Battle Isle 3.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele

»Auch wenn mich die anderen vielleicht auslachen: Privat steh' ich gerade auf Magic The Gathering. Natürlich das von Microprose, die Acclaim-Umsetzung ist Müll. Als gemäßigter Fan des Kartenspiels kann ich am PC komfortabel Decks basteln und abstruse Taktiken ausprobieren. In Sachen Online verbringe ich viel zu viel Zeit in der Beta von Ultima Online – aber Grafik und Spieltiefe sind einfach endgeil.«





PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Adventures, Jump-and-runs

»Für mich gibt es zur Zeit nur Starfleet Academy: Ich finde es beeindruckend, wie gut es Interplay geschafft hat, das typische Star-Trek-Feeling rüberzubringen, und trotzdem ein sehr spielbares und actionreiches Programm zu designen. Außerdem sind die Zwischensequenzen schön spacig.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims

»Da die waschechten Simulationen im Moment gerade keine Überflieger aufzubieten habe, wühle ich mich an meinem Heim-PC weiter durch Dungeon Keeper. Trotz der veralteten Grafik spielt sich das Ding spritzig und macht einfach Spaß. Gerade probiere ich den neuen Patch aus, der den Schwierigkeitsgrad aufpäppeln soll.«



MG

Michael Galuschka

Renn-, Sport- und Denkspiele, Action-Adventures, Hardware

»Die Frage erübrigt sich eigentlich: NHL 98 ist derart genial, daß ich zuhause erstmal nichts anderes mehr spielen werde. Im Büro sieht es etwas anders aus: Niemand traut sich, bei NHL gegen mich anzutreten. Also demonstriere ich eben bei Worms 2, weshalb schwäbische Brillenträger vorsichtig bei Wetten sein sollten...«



TSC

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»In meiner abgeschiedene Enklave inmitten des bayerischen Alpenvorlands bei Bad Tölz erreichen mich Spieletrends nur mit Verspätung. Folglich düse ich noch immer am liebsten mit der neuesten Version von Descent 2 durch düstere Stollen. Zur Zeit freue ich mich auf Forsaken: Es kupfert viel bei Descent ab (warum nicht?), sieht aber mindestens doppelt so gut aus.«

Das Testsystem

GameStar testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unseren Wertungskasten, die Spielspaß-Wertung und unser GameStar-Prädikat vor.

Raumschiff GameStar

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	IDG Entertainment GmbH
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD Direct-X	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos berücksichtigen wir (leicht) in dieser Note.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepaßte Levels, Kampfberichte oder Replays?

GameStar



Hiermit schmücken sich Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außergewöhnlichen Realismus, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem. Windows 95 schließt dabei MS-DOS ein, führen wir beide auf, enthält das Spiel 2 Versionen.

Hardware-Angaben

Im mittleren Drittel schreiben wir, ab welchem Minimum das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. Standard heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. Optimum ist die Idealausstattung für das Spiel.



Die Spielegenres

Um nicht Äpfel mit Birnen zu vergleichen, teilen wir die Spiele in sechs Kategorien auf. Jede Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Prozente

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Maßlatte für ihr jeweiliges Genre ein weiteres Stück nach oben. Ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

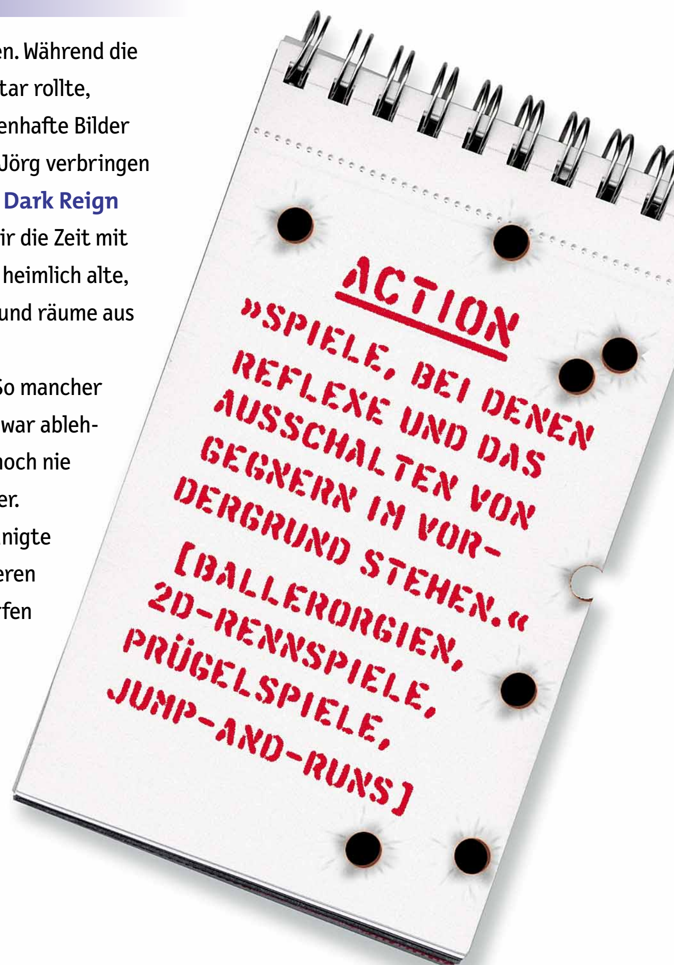
Action

Peter Steinlechner



Diesen Monat war mit dem Schlimmsten zu rechnen. Während die Echtzeit-Strategie-Welle fröhlich Richtung GameStar rollte, schienen Action-Fans in die Röhre zu gucken. Grauenhafte Bilder erschienen vor meinem inneren Auge: Martin und Jörg verbringen den ganzen Tag versunken in **Total Annihilation**, **Dark Reign** oder **Incubation**. Währenddessen vertreibe ich mir die Zeit mit Mittelmäßigkeiten wie **Agent Armstrong**, krame heimlich alte, aber gute Testmuster aus dem Redaktions-Archiv und räume aus lauter Verzweiflung gar den Schreibtisch auf.

Daß es glücklicherweise anders kam, verdanken wir indirekt Sega und Nintendo. So mancher PC-Purist steht dem scheinbar aus einer fremden Welt stammenden Spielestoff zwar ablehnend gegenüber, aber: Derart viele hochkarätige Konsolen-Umsetzungen gab es noch nie auf einen Schlag. Mit **Virtua Fighter 2** kriegen Fans einen neuen Referenz-Prügler. Gleich zwei Titel der Vorzeige-Daddelkiste N64 fanden ihren Weg auf 3D-beschleunigte PCs. Sowohl **Turok** als auch **Shadows of the Empire** überzeugen mit noch besseren Grafiken sowie perfekt umgesetzter Spielbarkeit. Beim Krieg-der-Sterne-Titels dürfen sich Nachwuchs-Jedis sogar über neue, atemberaubende Zwischenszenen freuen.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
3	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
4	Tomb Raider	3D-Action	-	84%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	NEU	84%
6	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
7	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
8	Virtua Fighter	Prügelspiel	NEU	81%
9	Descent 2	3D-Action	-	81%
10	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
11	MDK	Actionspiel	-	80%
12	Shadows of the Empire	Actionspiel	NEU	79%
13	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
14	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
15	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76%
16	Sonic-Collection	Jump-and-run	-	76%
17	Death Rally	Actionspiel	-	75%
18	Pitfall 2	Actionspiel	-	75%
19	Mass Destruction	Actionspiel	10/97	73%
20	Time Commando	Actionspiel	-	73%

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Allein gegen das Imperium

Shadows of the Empire



Luke Skywalker ist in höchster Gefahr, und nur Sie können ihn retten. Bewaffnet mit Beschleunigerkarte und schnellen Reflexen bringen Sie Licht in die Schatten des Imperiums.



Beachten Sie unseren Jedi-Lehrgang im Tips&Tricks-Teil ab S. 173

Mit **Shadows of the Empire** führte George Lucas vor einiger Zeit eine weitere Handlungsebene zu seinem Megaklassiker **Krieg der Sterne** ein. Der gleichnamige Roman von Steve Perry war in den USA ein Riesenerfolg, Comics zum Buch folgten, und es entstand sogar eine eigene Reihe von Spielzeugfiguren. Fürs PC -Spiel setzen die Designer voll auf Präsentation. Schöne SVGA-Grafik ohne häßliche Pixeleffekte, blitzschnell in allen drei Dimensionen, läßt sich am besten mit einer flotten Beschleunigerkarte in Szene setzen. Deshalb benötigen Sie unbedingt eine Karte mit 3Dfx, Rendition- oder Permedia-2-Chipsatz samt DirectX 5, um sich der Rebellion gegen das Imperium anzuschließen – auf Wunsch auch mit Force-Feedback-Joystick von Microsoft.

Facts

- Star-Wars-Universum
- 10 Levels
- 7 Endgegner
- 87 Challenge Points
- 10 Intro- und Zwischensequenzen
- versteckte Specials
- Force-Feedback-Unterstützung

Schurkische Prinzen und edle Jedis

Als Hauptschurke lauert Prinz Xizor (das spricht sich Schisor) in den Schatten den Imperiums. Als Widersacher des Edelschurken Darth Vader sägt er gerade an dessen Stuhl. Um den dunklen Ex-Jedi beim Imperator in Mißkredit zu bringen, plant er, Luke Skywalker umbringen zu lassen. Da die Handlung teilweise parallel zum zweiten Kinofilm angelegt ist, versucht Vader bekanntlich gerade noch, Luke auf die dunkle Seite der Macht einzuschwören. Mit dem Tod seines Sohnemannes wäre dieses Unternehmen gescheitert und Herrscher Palpatine den Einflüsterungen Xizors sicherlich eher geneigt. Doch er hat die Rechnung ohne Dash Rendar gemacht. Dieser alte Kumpel von Luke-Spezi Han Solo bekommt Wind von der Sache und macht sich samt Robotgesellen Leebo in seinem Raumer Outrider auf den Weg, das üble Tun zu durchkreuzen.



Sieht gut aus, hat spielerisch aber wenig zu bieten: Der Mos-Eisley-Level.

10 schießlastige Levels bis zum Sieg

So weit die komplexe Hintergrundgeschichte. Doch keine Angst, das eigentliche Spiel gestaltet sich viel simpler. Denn die LucasArts-Designer haben sich für **Shadows** nicht auf Experimente eingelassen, sondern lieber auf bewährte Kost gesetzt. Wie schon in

Fliegen und Feuern gleichzeitig verlangt ein sicheres Händchen am Joypad.





AT-STs greift man am besten nicht von vorne an.

Rebel Assault erwartet Sie auch hier ein Mix aus verschiedenen Actionspielen. In der Haut von Dash müssen Sie zehn schießlastige Levels bestreiten, um für Ordnung und Gerechtigkeit in der Galaxis zu sorgen – zumindest bis zum nächsten Film.

Ansturm der imperialen Walker

Alles beginnt mit dem Ansturm imperialer Streitkräfte gegen die berühmte Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth. Zur Unterstützung der Aufständischen schwingen auch Sie sich in einen Snowspeeder und durchfliegen das dreidimensionale, aber arg begrenzte Gelände im Kampf gegen Robotdronen. Die sind auch kaum ein Problem. Doch schon bald tauchen die zweibeinigen Scout-AT-STs auf, die nur konsequenter Beschuß aus Ihrer Laserkanone vernichten kann. Noch während Sie zitternd den Schweiß vom Feuerknopf wischen, tauchen urplötzlich die legendären, vierbeinigen Riesen-Walker auf. Tja, und diese Jungs beeindruckt ihre kleine Strahlerwaffe nur wenig. Da ist Einfallsreichtum gefragt. Aber halt, hat nicht Luke die Biester im zweiten Film ins Stolpern gebracht? Wie praktisch, daß wir ein starkes Tau mit an Bord haben. Haben Sie sämtliche AT-ATs eingewickelt und zu Fall gebracht, ist der Level geschafft und die Hintergrundstory wird in einer Zwischensequenz weitergesponnen.

Aufrüstung ist angesagt

Nach diesem furiosen Auftakt geht es ein wenig biederer in 3D-Shooter-Perspektive durch eine Raumstation. Zu Beginn müssen Sie sich auf Ihren Handlaser verlassen. Doch schon bald finden Sie Pulse-Waffen und Raketenwerfer, mit denen Sie Soldaten, herumstromernde Zottelmonster (die Wampas) und vollautomatische Geschütze aus dem Weg räumen. Damit allein ist es nicht getan, denn Plattformen und aufbrechende Bodenspalten erfordern geschickte Sprünge. Dabei sind die verschiedenen Blickwinkel (Ich-Perspektive, von vorne, hinten oder oben) extrem hilfreich, um die optimalen Absprungpunkte zu erwischen. Weiter geht es ab ins All, wo Sie Tie Fighter, Bomber und Asteroiden ins Fadenkreuz nehmen und einem Zerstörer ausweichen.

Michael Schnelle



Rasante Action, aber kaum neue Ideen.

Ich kann mich noch genau daran erinnern, welche Faszination seinerzeit von Rebel Assault ausging. Shadows of the Empire sieht zwar um Klassen besser aus, kann mich aber dann doch nicht ganz so begeistern wie der Megaseller.

Die einzelnen Levels sind solide, aber ohne neue Ideen aufgebaut, die Fadenkreuzballerei und das Jetbiken spielen sich sogar extrem öde. Und die zwar hübsche und mit allem 3D-Schnickschnack versehene Grafik ruckelt schon mal, wenn viele komplexe Strukturen auf engem Raum zu finden sind.

Trotzdem habe ich Stunde um Stunde mit Dash Rendar gezittert und manchmal (wenn z. B. nach dem ersten Endgegner unvermutet ein zweiter auftaucht) laut fluchend das Joypad in die Ecke gefeuert, nur um wenige Minuten später einen erneuten Versuch zu starten. Die Challenge-Point-Idee macht Lust, das bereits gelöste Spiel noch einmal zu bestreiten. Wenn Sie kein 25-Frames-Fetischist sind und eine Beschleunigerkarte besitzen, ist Shadows aber nicht nur für Star-Wars-Fans sein Geld wert.



Oben auf dem Outrider ist ein Challenge Point versteckt.



In Zwischensequenzen treffen Sie auch Luke Skywalker wieder.



Dash Rendar sieht so aus, wie er heißt.

Düsenpack und Bikerjagd

Die gerade zuvor erworbenen Sprungkenntnisse müssen sie auf dem Ord-Mantell-Schrottplatz perfektionieren, wenn Sie auf einem fahrenden Zug von Waggon zu Waggon springen und dabei plötzlich auftauchenden Hindernissen ausweichen, während Sie sich gleichzeitig per Handfeuerwaffe herumfliegender Gegner entledigen. Level 4 läßt Sie dann einen Raumhafen erkunden. Hier machen Sie auch erstmals vom Jetpack Gebrauch. Damit lassen sich Abgründe mühelos überwinden, allerdings hält der Energievorrat des Raketenrucksacks nicht ewig vor. Dafür lädt er sich nach der Landung vollautomatisch wieder auf. Völlig ohne Waffen rasen Sie auf Bikes durch Mos Eisley und die benachbarte Wüste, wobei Sie unterwegs eine üble Gang von der Straße drängen müssen. Von nun an geht es wiederum in der bekannten 3D-Perspektive durch Raumstationen, Kanalisationen und Prinz Xizors Palast, bis Sie in Level 10 die abschließende Raumschlacht bestreiten und durch einen getimten Bombenabwurf Xizors fliegende Festung Skyhook in den Himmel blasen.

Mit Köpfchen und geheimen Cheats

Fast jeder Spielabschnitt wird von einem besonders dicken Endgegner bewacht. Egal, ob es das AT-ST in Level 2, ein verrückt gewordener Roboter auf Mantell Yard, Boba Fett oder die agressive Kampfmaschine in Level neun ist, stets erscheint der Levelboss beim ersten Mal unbesiegbar. Doch mit ein wenig Übung und vor allem Beobachtung lassen sich immer Taktiken entwickeln, die Sie unbeschadet an dem Fiesling vorbeibringen. Das ist auch bitter nötig, denn gespeichert wird erst, wenn ein Level beendet ist. Dann wird verrechnet, wieviele sogenannte Challenge-Points Sie eingesammelt haben. Auf den ersten Blick scheinen diese Extras überhaupt keine Vorteile zu bringen. Das ändert sich, sobald Sie das Spiel einmal gelöst und alle Punkte eingesammelt haben.

Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad stehen Ihnen verschiedene Goodies zu Auswahl. Mal dürfen Sie mit einem X-Wing um Skyhook kämpfen, ein anderes Mal stehen Ihnen die vormals feindlichen Wampas hilfreich gegen die Schatten des Imperiums zur Seite. Es gibt unendliche Munition und Unsichtbarkeit zu finden, oder Sie können eine (sehr praktische) geheime Karte mit sämtlichen Geheimräumen aufrufen. MIC



Die paar Stormtrooper sollten kein größeres Problem darstellen.





Den Walker wickeln wir geschickt ein und ergattern so noch einen Challenge-Point.

Peter Steinlechner



Die kunterbunte Seite der Macht

Shadows of the Empire ist die Pizza Vier Jahreszeiten unter den Star-Wars-Spielen: Für jeden ist etwas dabei, aber um die leckeren Teile zu genießen, muß man sich auch durch weniger schmackhafte Stücke beißen.

Im Klartext: Einige Levels wie die 3D-Ballermissionen machen richtig Spaß. Andere, etwa die Flug-Action auf Hoth, begeistern mich bei aller Grafikpracht nicht so recht, weil trotz der frei beweglichen Raumgleiter kein echtes 3D-Gefühl aufkommt. Auch LucasArts jüngstes Werk gehört in die Spielesammlung jedes echten Sternenkriegers. Verglichen mit älteren Titeln oder dem aller Voraussicht nach genialen Jedi Knight kann es für meinen Geschmack nicht mithalten.

Shadows of the Empire

Genre:	Action	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 99 Mark	Festplatte:	47 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD
3Dfx, Rendition oder Permedia-2	3Dfx, Rendition oder Permedia-2	3Dfx, Rendition oder Permedia-2

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Flotter Genremix mit schicker Grafik.

Rasante 3D-Dinojagd

Turok: Dinosaur

Kämpfen Sie als Hightech-Indianer gegen angriffslustige Riesendinos: Nie zuvor durften PC-Spieler schöner animierte Monster jagen.

Friedlich tirilieren Vögel in den Bäumen, ein Äffchen flitzt über die Grasfläche und erklettert behende einen mächtigen Baum. Farne wuchern still in der Sonne, ein Rehkitz springt fröhlich umher, und ein wildgewordener Velociraptor greift an. Hoppla, wildgewordene Velos – wo gibt's denn sowas? In Turok: Dinosaur Hunter. Mit rund 2 Millionen verkauften Einheiten ist das 3D-Ballerspiel einer der Top-Titel auf Nintendos 64-Bit-Hightech-Konsole. Jetzt ist die Dinojagd auch auf dem PC eröffnet. In der Rolle des verwegenen Indianers Turok suchen Sie aus der Ich-Perspektive nach den Einzelteilen der Nuklearwaffe Chronoscepter. Die Hintergrundgeschichte um den Hauptgegner Campaigner, der Dinos und Aliens auf die Erde schickt und den Chronoscepter in seine Macht bekommen möchte, können Sie nach dem eher überflüssigen Studium des Handbuchs sofort wieder vergessen: Turok bietet reinrassige Action ohne überflüssige Schnörkel. Abgesehen vom sehr kurzen Vorspann und gelegentlichen Zwischensequenzen spielt die Story im Spiel selbst keine größere Rolle.

Facts

- 25 Gegnertypen
- 4 Endgegner
- 14 Waffen
- 8 riesige Levels
- Geheimmissionen
- perfekte Animationen



Turok kriegt gleich Feuer unter den Hintern: Ein Hohepriester greift mit Flammensalven an.





Turok findet einen der Zugangsschlüssel in diesem Altar.

Open-Air-Action

Sobald Sie sich durch eine kurze Trainingsmission sowie den ersten regulären Level gekämpft haben, finden Sie sich in einer großen Ebene mit Dimensionstoren. Mit Hilfe dieser Portale erreicht Turok die Level zwei bis acht. Um die Tore zu öffnen, müssen Sie für jedes drei Schlüssel finden. Die liegen verstreut in den Leveln in kleinen, teilweise sehr gut versteckten Altären. Falls Sie einen der Schlüssel im ersten Anlauf nicht finden, können Sie bereits besuchte Levels jederzeit wieder betreten. Anders als



Da kriegt sogar Spielberg weiche Knie: Ein wütender Velo attackiert.

Hunter




Ein Dimensionsportal wabert blau in der Zentralebene.


Der Longhunter schickt seine Kampfjeeps in die Arena.


Scharfe Klingen eines gefährlichen Voodoo-Kriegers.

gewöhnliche 3D-Shooter spielt Turok größtenteils unter freiem Himmel. Die Landschaft erinnert an südamerikanische Hochebenen. Von Feuchtigkeit geschwängerte Luft behindert zugunsten der Grafikgeschwindigkeit die Fernsicht, die nächste Schlucht ist nur einen Fehltritt entfernt und stellt eine der größeren Gefahren dar. Viermal bekommen Sie es mit Obergegnern zu tun. So treffen Sie nach dem dritten Level in einer geräumigen Kampfarena auf den Longhunter, der nicht nur selbst zur Strahlen-Flinte greift, sondern zusätzlich zwei Jeeps gegen Sie auffahren läßt. Später kämpfen Sie gegen ein gigantisches Riesensinsekt, bekriegen einen laserbewehrten Cyber-T-Rex und schließlich den garstigen Campaigner höchstpersönlich.

Schwindelerregend

Im Design der einzelnen Missionen unterscheidet sich Turok deutlich von anderen 3D-Shootern. Zwar bietet das Programm nur acht Hauptlevels, aber die sind riesig – selbst fortgeschrittene Spieler werden für jeden Level mehrere Stunden benötigen. Sie kämpfen sich durch alte Inkastädte voller Voodoo-Krieger, erklimmen Berge, klettern steile Felswände empor, waten durch Flußlandschaften und hüpfen in schwindelerregender Höhe über gigantische Pfeiler.

Geheimlevels

Zusätzlich gelangen Sie immer wieder durch blau wabernde Dimensionsnebel in Geheimlevels und finden dort neue Waffen, Extramunition oder Gesundheitspunkte. Der Missionsaufbau ist weniger linear als in vergleichbaren Titeln, der Spieler wird nur grob von einer Station zur nächsten geführt.



Röchelnd ins Jenseits

Auf der Jagd nach dem Chronoscepter bekämpfen Sie rund 25 Gegner, die Palette reicht von Cyborgs über verschiedene Dinosaurier bis zu Buschkriegern und Außerirdischen. Die Schergen des Campaigners bestehen aus detaillierten und mit lebensechten Texturen überzogenen Polygonmodellen, deren flüssige Animationen ab sofort als neue Referenz auf dem PC gelten müssen: Gegen einen riesigen Alien, der mit weit aufgerissenen Armen auf Sie zustapft, gegen realistisch schwimmende Echsen oder gegen einen stachelbewehrten Dimetrodon-Saurier wirken die Figuren der meisten vergleichbaren Programme wie gichtgeplagte Hampelmänner. Besonders makaber sind die Animationen ausgefallen, mit denen der Gegner ins Jenseits entfleucht: Verletzte Voodoo-Krieger greifen sich erstaunt an ihre Wunde, kippen laut röchelnd nach hinten, zappeln noch kurz am Boden und liegen dann erst still. Bei Explosionen fliegen sie

Peter Steinlechner



Auf in die große Saurier-Schlacht!

Trotz der tollen Grafik offenbart Turok: Dinosaur Hunter seine eigentlichen Stärken nicht auf den ersten Blick. Wer als erfahrener PC-Ballerveteran das Programm nur mal kurz anspielt, freut sich über prächtig animierte Polygonsaurier und legt es wenig später enttäuscht wieder zur Seite. Um zu merken, daß in Turok auch jede Menge Spielspaß steckt, ist viel Ausdauer nötig, und die wird erst ab dem dritten Level wirklich belohnt.

Action mit Atmosphäre

Dann entpuppt sich das Programm als atmosphärisch dichtes Abenteuer der ersten Güteklasse. Besonderen Anteil daran haben vor allem die clever designten Level, die mit vielen Überraschungen aufwarten und beängstigend echt wirken. Ich finde es äußerst erfrischend, mal eine riesige Oberwelt auf eigene Faust zu erkunden und meinen Weg selbst finden zu müssen.

Neben einer gescheiten Speicherfunktion fehlen mir aber gelegentlich Details in der Landschaft, die man sich auch beim schnellen Vorbeigehen merken kann. Stellenweise sind die Texturen so gleichförmig, daß ich mich trotz der Automap regelmäßig verlaufen habe. Außerdem sind einige der Zugangsschlüssel besser versteckt als Ostereier bei sparsamen Großfamilien – wenn Sie einen benötigten Schlüssel nicht finden, stecken Sie hier gleich dauerhaft fest. Trotz dieser Einschränkungen: Computerspieler mit Durchhaltevermögen kommen nicht an dieser spannungsgeladenen Dinosaurier-Jagd vorbei.


Ein Dimetrodon wird auf die Erde gebeamt und gleich von uns mit Granaten beharkt.



Mit einem kräftigen Faustschlag löst der Alien Boden-Schockwellen aus.

auch mal kurzerhand aus dem Sichtfeld. Dinos greifen gelegentlich andere Monster an, fauchen ihnen feindselig ins Antlitz, ducken sich flink vor Angriffen, hauen rasiermesserscharfe Zähne in das Fleisch und brechen tödlich getroffen zusammen.

Turoks Kriegsbeil

Als Turok sammeln Sie im Spielverlauf 14 verschiedene Waffen ein. Die Grundausstattung des kampflustigen Apachen bildet anfangs nur ein einfaches Messer, doch bald findet er auch Kampfbogen, Pistole, mehrere Arten von Gewehren und MPs sowie einen Granatwerfer. Besiegten Zwischengegnern nimmt Turok außerirdisches Kriegsgerät wie die durchschlagkräftige Fusionskanone oder den Partikelbeschleuniger ab. Bevor Sie den Campaigner aufs Korn nehmen, suchen Sie die über alle Level verstreuten Einzelteile des Chronoscepter zusammen. Mit diesem praktischen Nuklearsprengsatz für die Hosentasche können Sie (ohne Cheat-Codes) allerdings nur drei Schüsse abgeben. Natürlich gilt wieder einmal das alte 3D-Ballermotto »je stärker die Wumme, desto mehr kaputt«, allerdings reagieren manche Gegner, wie etwa die Höhlen-Leaper, auf einfache Waffen wesentlich empfindlicher als auf fortgeschritteneres Kriegsgerät.



Jeder Schuß hinterläßt kleine Wellen auf der transparenten Wasseroberfläche.



Nur selten gibt es Massenkeilereien wie hier.

Gelbes Diamantenfieber

Turok: Dinosaur Hunter hat Eigenheiten, die im 3D-Actiongenre bislang eher ungewöhnlich sind. So dürfen Sie lediglich an wenigen, spärlich in den Levels verteilten Schreinen Ihren Spielstand dauerhaft auf der Festplatte sichern. Stirbt Turok, kämpfen Sie am zuletzt erreichten Checkpoint weiter – das sind kleine Stationen, die den Fortschritt im Level markieren. Vom Start weg haben Sie drei Leben, sobald 100 der überall herumliegenden, gelben Diamanten eingesackt sind, bekommen Sie jeweils einen Extra-Turok dazu.

Ungewöhnlich ist auch das Cheat-Menü, in dem Sie Geheimcodes für Unverwundbarkeit oder Unsichtbarkeit eingeben. Das Programm merkt sich die Codes und stellt sie später wieder zur Verfügung. An die Cheats kommen Sie auf die altbewährte Art – aus unserem Tips&Tricks-Teil – oder Sie erfüllen bestimmte Aufgaben im Spiel, etwa alle gelben Diamanten in einem Level zu finden.

Nur mit 3D-Karte

Entgegen früheren Ankündigungen von Acclaim läuft das fertige PC-Turok nur auf Rechnern mit 3D-Beschleunigerkarte. Kein Wunder, werden gegenüber der N64-Version rund viermal so viele Pixel berechnet und zum Monitor geschickt. Das Programm unterstützt speziell den Voodoo-Chip von 3Dfx und sieht in dieser Version am beeindruckendsten aus, alle anderen Beschleuniger laufen über den Umweg von Microsofts Direct3D-Schnittstelle. Direkte Unterstützung weiterer Grafikchips soll später folgen, allerdings werden diese Versionen nicht zu kaufen sein, sondern liegen den jeweiligen 3D-Karten bei. PS

Jörg Langer



Die reinste Augenweide

Alle Achtung – seit unserer Preview in der letzten Ausgabe hat sich bei Turok nochmal einiges getan. Die Dinohatz sieht immer noch genial aus, doch jetzt sind auch die Monster ausgewogen und der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern. Obwohl sich acht Levels nicht nach sonderlich viel anhört, dauert es Tage, sie zu durchforsten – von den Geheimlevels ganz zu schweigen.

Wer als PC-Ballerfan allerdings komplexe Shooter mit Schaltern, Knöpfen, Überwachungsmonitoren und sonstigem Krimskrams gewohnt ist, muß sich umstellen: Turok verzichtet auf solches Beiwerk und bietet stattdessen Extras-Suchen und Action pur.

Turok: Dinosaur Hunter

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	23 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120	Pentium 120	Pentium 150
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	2fach CD
3D-Karte	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Grafisch beeindruckende 3D-Ballerei.

Da klappern die Knochen

Virtua Fighter 2



Prügeleien können durchaus elegant sein – gegen die Anmut von Segas virtuellen Kämpfern wirkt jeder Boxer wie ein afrikanischer Elefant.



Die schönsten Special Moves zu Virtua Fighter 2 im Tips & Tricks-Teil ab Seite 173

Gute Prügelspiele gibt es auf dem PC kaum, erfolgreiche noch weniger. Eines davon war Segas Virtua Fighter, das vor gut einem Jahr die PC-Präsenz der Japaner einläutete. Lob gab es damals hauptsächlich für das – dank erstmals verwendeter 3D-Grafik – sehr real wirkende Kampfgeschehen und die flüssigen Animationen. Virtua Fighter 2 baut auf den Tugenden des Vorgängers auf; eine gewisse Ähnlichkeit ist denn auch nicht zu übersehen.

Michael Galuschka



Bei Virtua Fighter dürfen Sie zuschlagen

Eigentlich gehört Virtua Fighter 2 ja in die Schublade »Simulation«, so ausgefeilt sind die Schlagtechniken. Etwas Ausdauer ist natürlich schon gefragt; mehrere Dutzend Special Moves pro Charakter sind kaum in einer halben Stunde erlernt. Ohne die sieht es schlecht aus. Mit dem schmalen Angebot an Standardtritten kommt man nicht sehr weit, einfältiges Herumhämmern auf den Feuerknöpfen hilft noch weniger. Einsteiger mit wenig Erfahrung in solchen Kampfkünsten hängen das Gamepad nach ein paar verlorenen Fights frustriert an den Nagel.

Könner bekommen jedoch nach den ersten Butt Bombs und Tornado Kicks glänzende Augen. Genüßliche Höhepunkte vermittelt die Hau-drauf-Orgie, wenn zwei in etwa gleichstarke menschliche Kontrahenten gegeneinander antreten. Wer von der Schöpfung mit Adleraugen und flinken Fingern ausgestattet wurde, kann sogar bevorstehende Combos erkennen, abwehren und zum Gegenangriff übergehen.

Neue Prügelstars: Lion und Shun

Ein Kampfspiel steht und fällt mit seinen Charakteren und deren Fähigkeiten. In VF2 können Sie unter zehn Figuren auswählen, darunter zwei zierliche Mädels. Acht Protagonisten sind Kennern des ersten Teils bereits bekannt. Neu sind Lion, ein wendiger und dennoch starker Student, sowie Trunkenbold Shun, der nicht ohne seinen mit Wein gefüllten Lederbeutel in den Ring steigt. Nach gelungenen Schlägen kippt er sich dann gern einen Schluck hinter die Binde. Diese starke Personifizierung der Kämpfer ist typisch für Virtua Fighter; in einem extra Bildschirm erfahren Sie zu jedem einzelnen Trivia über Beruf, Hobbies und andere Personalien.



Die Bonus-Stage: Endgegner Dural wirkt irgendwie unvollendet.



Au Backe! Wolf setzt zu einem seiner gefürchteten Wrestler-Griffe an.

Faustakrobaten

Berühmtheit erlangte Segas Prügelreihe durch die Geschmeidigkeit und Natürlichkeit der Bewegungen; das »Virtua« im Titel kommt nicht von ungefähr. Der Erstling war aber hinsichtlich der Anzahl der Special Moves noch etwas schwach auf der Brust. Diese Scharte ist nun gründlich ausgewetzt: Jeder Charakter beherrscht nun über 30 Manöver, die sich zudem kombinieren lassen. Auf ellenlange Spezialtechniken wurde zum Glück verzichtet; mehr als vier Steuerkreuz-Knopf-Bewegungen sind in der Regel nicht nötig. Während die moderne Konkurrenz auf höchst aufwendige Effekte und übertriebene Brutalität setzt, ist bei Virtua Fighter 2 alles noch reine Handarbeit. Kein Tropfen Blut gefährdet zartbesaitete Jugendseelen, und nach Blitzen, Riesenschwertern, Mini-

Raketen und ähnlichem Krimskrams halten Sie vergebens Ausschau.

Kampfmodi satt

Sehr abwechslungsreich sind die verschiedenen Kampftypen. Im VS-Modus fechten Sie ein Einzelmatch aus, im klassischen Arcade-Mode stehen Sie nacheinander jedem der zehn Charaktere gegenüber. Sind alle Abschnitte geschafft (dank unendlicher Continues eher eine Ausdauerfrage), wartet eine originelle Bonus-Stage, die auf dem Meeresboden spielt. Der Witz dabei sind die deutlich verlangsamten Bewegungen und Reaktionen der Streiter; der Unterwassereffekt kommt dadurch hervorragend rüber.



Der Statistik-Screen im Ranking-Mode.

Einen Versuch wert sind auch noch Team-Battle und Ranking-Mode. In ersterem stellen Sie ein Team aus drei bis fünf Fightern zusammen; in diversen Einzelmatches gegen eine andere Equipe wird der Sieger ermittelt.



Befördern Sie den Gegner aus der Arena, ist der Kampf gewonnen.

Aufgrund Ihrer Leistungen in verschiedenen Kategorien ordnet Sie der Rechenknecht im Ranking-Mode in eine Rangliste ein und gibt noch hilfreiche Tips, wie die Performance zu steigern wäre. Wie der Name schon andeutet, ist der Expert-Mode für wahre Könner. Der Computergegner merkt sich nämlich sämtliche von Ihnen bereits mit der gleichen Figur ausgeführten Manöver und »lernt« sie zu kontern. Das Vordringen zu Endgegner Dural ist hier wirklich eine Kunst.



Im Portrait-Mode können Sie Privatfotos jedes Kämpfers bewundern.

Spielhallen-Technik

Leider hat sich Sega wieder nicht überwinden können, das Saturn-Original tiefgreifend zu renovieren. Die Menüs sind trotzdem halbwegs bedienbar; auffällig ist die lieblose Konvertierung bei Grafik und Präsentation. Zwar liegt der PC-Fighter bei einigen Details sogar näher am Spielhallen-Original als der Saturn-Kollege, doch Hintergründe, Kampfarenen und das optische Drumherum entsprechen einfach nicht mehr ganz dem momentanen Standard. Für absolut flüssige Animationen und damit beste Spielbarkeit sollte schon ein Pentium 166 MMX im Haus stehen. Bei allem darunter muß die eh biedere Optik noch mehr leiden. 3D-Kartenunterstützung bietet Virtua Fighter 2 nicht. Ein entsprechender Patch dürfte aber nur eine Frage der Zeit sein. MG

Michael Schnelle



Eine absolute Top-Prügelei.

Lassen Sie sich ja nicht von der biederen Hintergrundgrafik abschrecken, sonst könnte Ihnen eine absolute Top-Prügelei entgehen. Virtua Fighter 2 hat mit seinen toll animierten Kämpfern auch auf dem PC nichts von der Spielhallen-Faszination eingebüßt.

Die fast schon genial präzise Steuerung erlaubt gezieltes Attackieren und Kontern. Tonnenweise Special Moves fordern dabei selbst erfahrene Martial-Arts-Profis. Ohne entsprechendes Training und ein gutes Joypad geht dabei allerdings gar nichts. Als Belohnung erhalten Sie monatelangen Spielspaß – mehr kann man wirklich nicht erwarten.



College-Studentin Sarah ist sehr wendig und schnell.

Virtua Fighter 2

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	45 bis 370 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX	Gamepad	Sidewinder-Pad

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Eindeutig das beste PC-Prügelspiel.

Hüpfen und Ballern für die Freiheit

Agent Armstrong

In einem actionreichen Jump-and-run kämpft ein Top-Agent gegen garstige Gangster.

Amerika, 1930: Ein global operierendes Mafiasyndikat will die Weltmacht an sich reißen. Nur Agent Armstrong kann den Big Boss der Gangster noch stoppen. Und Sie dürfen dem Top-Spion im gleichnamigen Jump-and-run von Virgin hilfreich beistehen. Insgesamt erobern Sie 25 Levels und verfolgen das Geschehen dabei aus der Seitenansicht. Zwischendurch sorgen längere, aufwendig gerenderte Zwischensequenzen für Auflockerung.



Für dramatische Lichteffekte sorgt ein gegnerischer Flammenwerfer.


Armstrong kämpft in alten Hafenanlagen.

Schutt und Asche

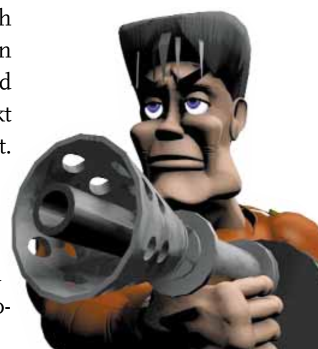
Die Verbrecherjagd führt Sie durch glühende Lavahöhlen, dunkle Dschungellandschaften sowie Hafenanlagen und Unterwasserwelten. Im Dienste des Guten sollen Sie bei jeder Mission mehrere Aufgaben erfüllen. Über die Primärziele klärt Sie ein kurzes Briefing auf. Mal gilt es, geheime Unterlagen des Syndikats zu stehlen, andere Agenten zu befreien oder ganze Stützpunkte in Schutt und Asche zu legen. Die optionalen Sekundärziele müssen Sie selbst herausfinden. Meist sind einfach sämtliche Extras im Level einzusammeln. Erst wenn das Primärziel erfüllt ist, dürfen Sie den Level verlassen. Auf seinem Weg findet Armstrong Extras, mit denen er seine Gesundheit wieder herstellt, sowie Granaten, Bomben und Spezialgeschosse für seine Standard-MP.

In Deckung!

Den Hagel feindlicher Kugeln und Granaten überlebt unser Agent nicht nur mit scharfem Gegenfeuer und fixen Sprüngen. Die wohl wichtigste Bewegung ist die nach unten, wenn Armstrong sich auf den Boden wirft und seine Gegner liegend beschießt. Figuren können sich auf den breiten Plattformen auch in der Tiefe bewegen und werden perspektivisch korrekt vergrößert und verkleinert. Das klappt allerdings nicht ganz perfekt, selten ist klar erkennbar, wo Agent Armstrong denn nun genau steht. Allerdings ist das Programm gnädig: Verpassen Sie einen Absprung und hüpfen ins Wasser, können Sie trotzdem sofort und ohne Blessuren an der gleichen Stelle weiterkämpfen. PS



Ein leuchtendes Skelett zeigt unmißverständlich: Armstrong hat getroffen.



Peter Steinlechner



Der Spion, der mich kaltläßt

Sollten Sie Wert auf anständige Grafiken legen, lassen Sie von Agent Armstrong lieber gleich die Finger – hier pixelt es an allen Ecken und Enden ziemlich grob. Wer jedoch schon lange kein simples Ballerspiel mehr auf der Festplatte hatte, wird einigermaßen gut bedient. Vor allem die unterschiedlichen Primär- und Sekundärziele haben mich längerfristig motiviert. Allerdings nervt die zu ungenaue Kollisionsabfrage von Armstrong ganz gehörig. Der angebliche Top-Spion stolpert ständig über kleinste Hindernisse oder plumpst versehentlich von Plattformen.

Agent Armstrong

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	24 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 150 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Nur für echte Jump-and-run-Fans.

Take No Prisoners

Isometrie-Action in düsterer Endzeit.

Bei **Take No Prisoners** lenken Sie den Söldner Slade in isometrischer Perspektive durch 20 actiongeladene Levels. Die Städte und Fabriken sind aus 3D-Objekten aufgebaut. Sie springen Aufzugsschächte hinunter, erkunden ein Hochhaus oder marschieren unter gigantischen Heizmaschinen hindurch; sichtbehindernde Decken stellt das Programm transparent dar. Regelmäßig passieren Sie Computerterminals, aus denen Sie Daten für die Level-Karte ziehen.



Kampf mit dem Laser-Säbel in der Faust.

Im Inventar schleppen Sie bis zu 21 Waffen mit, darunter vor allem Laser- und Energieknarren. Spezialobjekte machen Sie auf Knopfdruck hin unsichtbar oder unverwundbar. Das Programm unterstützt vom unansehnlichen VGA bis zu schicken 16-Bit-Farben bei Direct-3D-Beschleunigung unterschiedliche Grafikauflösungen. PS

Peter Steinlechner

Auf den ersten Blick hat mich Take No Prisoners zwar an den Testmodus mancher 3D-Leveleditoren erinnert, aber spätestens auf den zweiten offenbart sich Ravens Ballerorgie als gelungenes Actionspiel mit knalligen Spezialeffekten und solidem Leveldesign.

Wer Isometrie-Shooter mag, bekommt ein packendes Programm mit viel Atmosphäre, das die stellenweise völlig übertriebenen Splatter-Szenen übrigens nicht nötig hätte.

Take No Prisoners

Genre:	Action	Hersteller:	Raven Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	180 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 2fach CD 3D-Karte	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Passables Actionspiel für schnelle Rechner.

Strategie

Jörg Langer



Drei Echtzeit-Spiele hatten wir erwartet – sieben plus die zweite C&C-Missionsdisk sind's geworden. Das ungewöhnliche Leviathan außen vor gelassen, stritten sich vor allem folgende Titel um die Echtzeit-Krone: Akte Europa hat sich als Geheimtip in die Top-3 vorgekämpft. Es bietet das Basteln von Einheiten aus drei Komponenten und das aufwendigste Ressourcensystem. Die Szenarios enthalten spannende Untermissionen; nur der niedliche Look könnte manche stören.
Dark Reign glänzt im Detail: Kein Konkurrent hat ein so komplexes Interface oder einen Editor, der mit genügend Geduld das Erstellen beliebiger Szenarien (inkl. Ändern von Gegner-KI und Siegbedingungen) erlaubt. Vor allem Profis werden diesen enormen Tiefgang mögen – und auch nutzen.
Total Annihilation hat uns insgesamt am meisten begeistert. Von allen neuen Titeln bringt es die 3D-Landschaft am besten zur Geltung, die Polygon-Kampfeinheiten wirken herrlich realistisch. Sowohl Strategie-Fans als auch Taktik-Muffel in unserer Redaktion bekamen Lust, spontan draufloszuspielen – ein gutes Zeichen...
Damit nicht genug, testeten wir Blue Bytes mörderisch spannendes Incubation und das verrückte Worms 2 – Strategen haben zur Zeit wirklich die Qual der Wahl!

STRATEGIE
"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung."
(Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	NEU	88%
3	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
4	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
5	Incubation	Taktik	NEU	87%
6	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
7	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
8	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
10	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
11	Demonworld	Taktik	10/97	84%
12	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
13	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
14	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
15	Leviathan	Echtzeit-Strategie	NEU	81%
16	Fantasy General	Taktik	-	80%
17	Worms 2	Taktik	NEU	80%
18	Deadly Games	Taktik	-	79%
19	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
20	Sim City Network Edition	Aufbauspiel	-	78%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Echtzeit-Strategie mit taktischem Tiefgang

Dark Reign

Das Warten hat sich gelohnt: Bei Dark Reign erteilen Sie ausgefeilte Befehle an clevere Truppen, die sie in einer realistischen 3D-Welt in die Tat umsetzen.

Facts
- 45 Einheiten
- 18 Gebäude
- 25 Missionen
- 3D-Gelände
- 3 Verhaltensparameter
- umfangreicher Editor


Aus dem umzäunten Areal müssen Sie Gefangene befreien.

Die futuristische Welt von Dark Reign erfreut die große Gemeinde der Echtzeit-Strategiefans mit dreidimensionalen Landschaften und ausgeklügelten Befehlen. Viele der Einheiten haben ganz besondere Fähigkeiten – darunter die Aufklärer, die per Mausklick das Aussehen von Sträuchern, Bäumen oder Felsbrocken annehmen. Vorsicht also, wenn plötzlich Grünzeug in Ihrer Basis wächst, das vorher noch nicht da war!

Imperiale Despoten

Zwei Kriegsparteien treten gegeneinander an. Das Imperium schickt geknechtete Pioniere auf karge Planeten, um sie bewohnbar zu machen. Auf der anderen Seite stehen just diese Sklaven, die sich im »Freiheitskorps« zusammengeschlossen haben, um dem verhaßten Imperium die Stirn zu bieten. In den heftigen Schlachten dreht sich alles um einen Rohstoff, den jeder von uns aus Küche und Bad kennt: Wasser. Das Imperium kontrolliert die knappen Vorräte und erstickt so jeden Widerstand im Keim. Spezielle Frachter bringen das Wasser aus den Quellen zu Anlagen, die es wiederum in den Orbit pumpen. Für jede flüssige Lieferung gibt's harte Credits, in der deutschen Fassung als »Punkte« bezeichnet.

Das letzte Gefecht

Anders als bei herkömmlichen Echtzeitspielen wählen sie vor jeder Mission, welche Seite sie übernehmen. In Wirklichkeit dienen die Einsätze nur dazu, Sie mit den Stärken und Schwächen der beiden Kontrahenten vertraut zu machen. In einer riesigen finalen Schlacht müssen Sie beide Widersacher nämlich besiegen.

Die 24 Missionen der »Testphase« finden auf zwölf Schlachtfeldern statt. Haben Sie eine Mission auf imperialer Seite gewonnen, können Sie auf der gleichen Karte noch einmal die Gegenseite spielen – oder aber mit der nächsten Mission weitermachen. Auf diese Art brauchen Sie nur zwölf Szenarios zu bestehen, um zum letzten Gefecht zu kommen.

Die Siegbedingungen für beide Seiten fallen in der je-



Eine heftige Schlacht tobt um unsere Basis; rechts ist das Einheiten-Baumenü zu sehen,

Welcome to the Jungle: Unsere Jungs rücken vor.



weiligen Mission unterschiedlich aus. Beispielsweise müssen Sie in einem Szenario Gefangene befreien; wenn Sie die Gegenseite spielen, ist die Befreiungsaktion zu vereiteln.

Versteckspiele

Schlachten werden auf topographischen Karten geschlagen: Dichte Wälder verdecken die Sicht – ideal für Hinterhalte. Vorgeschobene Beobachter sondieren von Hügeln aus die Lage und melden gesichtete Gegner an die eigene Artillerie. Eine gute Aufklärung ist bei Dark Reign das A und O: Ganze Armeen enden als qualmendes Chaos, wenn Sie die Gefahr nicht rechtzeitig erkennen.

Die Bodenbeschaffenheit beeinflußt auch das Tempo Ihrer Mannen. Die unterschiedlichen Antriebsarten (Luftkissen, Räder, Ketten oder Füße) kommen eben nicht mit jedem Untergrund gut zurecht. Beispielsweise schweben Hoovercraft-Panzer auf glatten Ebenen (auch Wasser) prima voran, schleichen auf Geröll und scheitern an Abhängen völlig.

Wegpunkte-Komfort

Ihre Untergebenen wissen um Stärken und Schwächen ihres Fahrwerks und suchen sich den schnellsten Weg zum Ziel – der nicht immer der beste ist: Eine asphaltierte Landstraße lädt zwar zum Drüberbrettern ein, doch die feindlichen Geschütztürme an der nächsten Kurve beenden den Spurt abrupt. Hier kommt Dark Reigns Stärke ins Spiel: die Wegpunkte. Per Mausklick bestimmen Sie, welche Geländepunkte die Befehlsempfänger ansteuern sollen. Selbst komplexe Pfade lassen sich »programmieren«. So können Sie festlegen, ob eine Route nur einmal, im Pendelverkehr oder als Rundkurs abmarschiert werden soll. Einmal erstellte Strecken dürfen Sie speichern und verändern. Frisch ausgehobene oder reparierte Truppen wandern auf Ihren Wunsch hin sofort zum jeweiligen Einsatzort. Praktisch, denn so können Sie sich auf Krisenherde konzentrieren, während die KI sich um kleinere Gefechte kümmert. Dark Reign bietet ein ganzes Sammelsurium interessanter Einheiten. Da wäre der Schockwellengenerator, der eine seismische Welle erzeugt. Die rollt über die Erde und richtet schwere Schäden an. Oder der Phase-Transporter: Er befördert bis zu fünf Streiter buchstäblich in den Untergrund, um sie an unbebauter Stelle wieder auftauchen zu lassen. Ein anderer



Der Konstruktionsroboter (Mitte) errichtet neue Gebäude.



Per Mausklick legen Sie in Windeseile Wegstrecken fest.

Martin Deppe



Jawoll, Herr General!

Erstaunlich, welche komplexen Kommandos ich meinen Jungs geben kann. Besonders praktisch sind die Aufklärungs- und Plänkelorders, die den Gegner ganz schön unter Druck setzen. Damit gewinne ich zwar keine Mission, doch um die ab und zu losgeschickten Streiter brauche ich mich auch nicht mehr zu kümmern. Fraglich ist aber, ob man kompliziertere Kommandos wie die Patrouillen im heißen Gefecht wirklich nutzen kann. So intelligent meine Einheiten auch sein mögen: Immer wieder schlagen sie nervige Umwege ein oder behindern sich gegenseitig. So bleibt mein Wassertransporter im Stau stecken, obwohl die andere Straßenseite völlig frei ist.

Fiese Hinterhalte

Das Gelände muß ich stets voll ausnutzen. Meine Infanterie versteckt sich unter Bäumen und wartet auf herbeispazierende Opfer, während meine Panzer in der benachbarten Schlucht gegen Heckenschützen keinen Blumentopf gewinnen. Doch so realistisch Sicht- und Bewegungsverhältnisse auch sind: richtig wirklichkeitsnah sehen die Landschaften nicht aus. Berghänge sind zu eckig und selbst Gebirgszüge wirken flach. Dafür bietet Dark Reign abwechslungsreiche, wenn auch relativ wenige Missionen, sowie viele hochinteressante Truppentypen.


Brücken lassen sich bauen und zerstören.


Beachten Sie unseren Beitrag zum Level-Editor ab Seite 180

Transporter paßt sich seiner Umgebung an und ist so kaum auszumachen. Schwere Geschütze auf beiden Seiten feuern im hohen Bogen über das halbe Schlachtfeld. Drei Flugeinheiten sorgen für davonstiebende Bodentruppen. Auch wenn sich alles ums Wasser dreht: Schiffe sucht man vergeblich.

Gebäude-Upgrades

Dark Reign kommt mit relativ wenigen Gebäudetypen aus; viele lassen sich aber mehrfach upgraden. Ähnlich wie bei **Alarmstufe Rot** müssen bestimmte Gebäude errichtet sein, um neue Bauoptionen zu erhalten. Hilfreiche Konstruktionsroboter watscheln auf Befehl los und ziehen neue Bauwerke hoch, die nicht an bereits bestehende angrenzen müssen. Errichten Sie Brücken, sind Flüsse auch für nicht-schwebende Einheiten kein Hindernis mehr. Alle Bauten können Sie per Mausklick reparieren oder verkaufen. Wichtige Anlagen wie das Hauptquartier lassen sich sogar transportieren – die höchste Ausbaustufe vorausgesetzt.

Autarke Truppen

Das grundsätzliche Verhalten Ihrer Streiter legen Sie auf dreierlei Art und in drei Stufen fest. Die »Unabhängigkeit« bestimmt, ob Ihr Schützling selbständig agiert oder stur seine Befehle befolgt. Ein Beispiel: Fährt eine Einheit mit »hoher« Unabhängigkeit an einem Gegner vorbei, stoppt sie und greift ihn an. Steht ihre Selbständigkeit hingegen auf »mittel«, gibt sie zwar ein paar Schüsse ab, marschiert aber weiter. Ist ihre Unabhängigkeit hingegen »niedrig«, fährt sie mit Scheuklappen am Feind vorbei. Die »Schadenstoleranz« legt fest, wie angeschlagen die betreffende Einheit sein muß, um selbständig die nächste Werkstatt aufzusuchen. Der zugeteilte »Verfolgungsradius« sagt Ihrem Kämpen, wie weit er Angreifer verfolgen soll, bevor er zum Ausgangsort umkehrt.


Infanteristen pirschen sich an den Geschützturm heran und eröffnen das Feuer.



Das Baumenü zeigt, welche Gebäude wir für einen Turm brauchen.

Aufklären, belästigen oder zerstören?

Mit drei weiteren Orders schicken Sie die Befehlsempfänger automatisch in die feindliche Welt: Sollen sie »Aufklären«, so erkunden sie die Umgebung, meiden aber jeden Konflikt. Per »Belästigen«-Auftrag greifen Ihre Jungs den Gegner an, ziehen sich aber nach wenigen Schüssen wieder zurück. »Suchen und Zerstören« befiehlt, die Landschaft nach Widersachern abzusuchen und sie zu vernichten. **Dark Reign** hat ein gutes Tutorial. In vier kleinen Missionen bringen Ihnen bärbeißige Lehrer die wichtigsten Kniffe bei, dulden allerdings keine Versäumnisse. Ein Level-Editor ermöglicht eigene Szenarios. Egal ob Landkarte, Truppenwerte, Gegnerverhalten oder Siegbedingungen: Hier läßt sich fast alles ändern oder neu entwerfen. MD

Jörg Langer



Viel Komfort, super Editor.

Auf kein anderes Echtzeit-Strategiespiel war ich so gespannt wie auf Dark Reign. Und tatsächlich: Die heißersehnten Komfort- und Automatikfunktionen sind alle drin, und erleichtern Profis das Spiel. Einsteiger aber werden Dark Reign genauso spielen wie C&C: Basis hochziehen, Truppen anhäufen, Gegner plätten.

Von der gepriesenen KI konnte ich beim Test nicht viel sehen: Immer wieder griff der Gegner an der gleichen Stelle an, mehrmals konnte ich seine Basis bei der finalen Attacke mit Infanterie-gefüllten Transportern zerstören. Ich bezweifle zudem, ob jeder Lust hat, die Schlachten auf beiden Seiten zu spielen: Ich möchte nur die nächste Mission sehen, und damit ist nach 13 Levels die Kampagne vorbei.

Doch die Jagd nach dem Wasser macht Laune, das komplexe Interface sucht seinesgleichen und der Editor ist überaus mächtig. Ich empfehle Dark Reign vor allem für ausgedehnte Duelle: Die Multiplayer-Optionen erlauben sogar, die Startpositionen auf einer Minikarte zu wählen.

Dark Reign

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	110 bis 245 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Strategie mit toller Truppensteuerung.



Furiose Echtzeit-Schlachten mit Polygon-Panzern

Total Annihilation

Wie ein Schlachtfeld aus der Luft: Truppenvielfalt und realistische 3D-Grafik setzen neue Maßstäbe im Echtzeitstrategie-Genre.

Mühsam erklettert unser schwerer Kampfroboter den steilen Berg. Oben angekommen, lugt er vorsichtig in das vor ihm liegende Tal – und ein Inferno bricht los. Die unten aufmarschierenden Truppen feuern aus allen Rohren, um den unliebsamen Späher auszuschalten. Doch zu spät, wir sind bereits gewarnt.

Facts
- 88 Einheiten
- 89 Gebäude
- 50 Missionen
- echtes 3D-Gelände
- 37 Solo-Karten
- fünf Auflösungen

Total Annihilation schafft das Kunststück, trotz heftiger Konkurrenz im Echtzeitstrategie-Bereich sofort aufzufallen: Erstmals kommen in diesem Genre gerenderte Einheiten zum Einsatz. Da erbeben Geschütztürme, öffnen Mechs ihre Waffenschächte, drehen Flieger und Lenkraketen elegante Schleifen. Die Druckwelle naher Geschoß-Einschläge schüttelt Fahrzeuge durch (und läßt die Besatzung im Inneren vermutlich grün anlaufen).

Taktische Tips zu T. A. finden Sie auf S. 188





Bäume brennen, Explosionen krachen - bei Total Annihilation wird jeder Hügel hart umkämpft (800 x 600).


Ein Zerstörer nähert sich ...


... dreht sofort wieder ab ...


... und wird dann doch versenkt.

Reale Landschaft

Doch nicht nur die Truppen, auch die Landschaften sind ein wahrer Augenschmaus – und zudem realistisch angelegt. Ob karge Wüste, arktischer Gletscher oder grüner Hügel: Jedes Schlachtfeld beeinflußt Sicht, Truppenbewegungen und Schußreichweite. Die Auswirkungen der Topographie machen Ihre Feldzüge komplexer, aber nicht komplizierter. Schließlich leuchtet jedem ein, daß man von einer Anhöhe aus weiter sieht und feuert als im dichten Dschungel. Der Realismus geht sogar noch weiter, denn martialische Taten prägen die Landschaft erheblich. Schlägt etwa eine Rakete im Wald ein, entsteht schnell ein Flammenmeer, während niedergehende Granaten Laub aufwirbeln.

Land, See, Luft

Der erbitterte Kampf zwischen »Core« und »Arm«, den beiden futuristischen Parteien, findet nicht nur auf festem Boden statt. Vom flinken Schnellboot bis zum riesigen Schlachtkreuzer durchpflügt ein gutes Dutzend verschiedenster Schiffstypen die Wellen. Auch unter Wasser ist einiges los: Neben Unter-


Dieser Geschützturm ist wegen der Felsnadel nur schwer zu treffen.


Schon das Intro läßt erahnen, daß harte Gefechte auf uns warten.

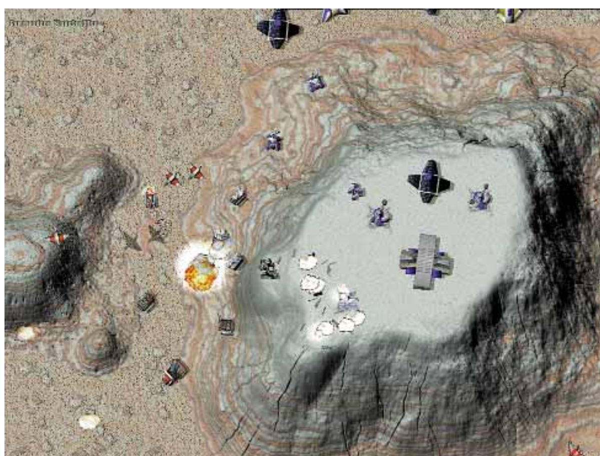
seebooten sind auch Amphibienpanzer und diverse Mechs unterwegs. In den Lüften bietet sich dasselbe Bild – hier sorgen Aufklärungsflugzeuge, Jäger und Bomber in mannigfaltiger Ausführung für regen Flugverkehr.

So mächtig manche Einheit auch sein mag: eine Schwäche findet sich immer. So sind viele Bodentruppen gegen Luftangriffe machtlos. Schlachtschiffe können ihre schweren Geschütze nur langsam ausrichten und nicht auf kurze Distanz feuern – ein gefundenes Fressen für flinke Patrouillenboote. Wer nicht auf kombinierte Truppen setzt, wird also schnell untergebuttert. Kampferfahrung macht sich übrigens bezahlt: Sobald ein Kombattant eine Handvoll Gegner erledigt hat, gilt er als Veteran und trifft fortan genauer.

Die Armeen von Core und Arm sehen unterschiedlich aus; viele Einheiten der beiden Seiten sind zudem völlig anders bewaffnet.



Volltreffer! Die Trümmer wirbeln über den ganzen Bildschirm.

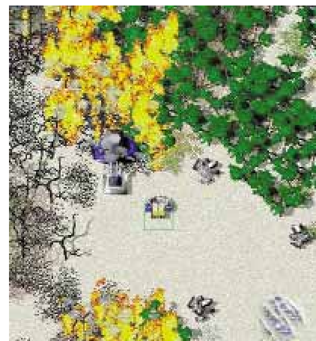

Das Felsplateau ist für Fahrzeuge nicht zu erklimmen (1280 x 1024).

Allroundtalent Kommandant

Er ist an seinem gelben »Rucksack« zu erkennen: der Kommandant. Dieser Mech hat einiges auf dem Kasten. Er verfügt über eine schlagkräftige Wumme, repariert sich und Kameraden, sorgt für Energie- oder Metallnachschub, erobert gegnerische Gebäude und pflastert eifrig die Landschaft mit Bauten zu. In vielen Missionen entscheidet der taffe Kerl über Sieg und Niederlage. Geht er verloren, ist mancher Auftrag sofort gescheitert. Vor allem zu Beginn einer Mission ist der Kommandant unentbehrlich, weil er für die wichtigsten Produktionsstätten sorgt. Hat er Roboter- oder Fahrzeugfabrik, Werft oder Flughafen gebaut, können darin weitere Konstruktionseinheiten produziert werden. Die wiederum ermöglichen verbesserte Versionen der Industrieanlagen: Ein Bauschiff errichtet beispielsweise eine Stufe-2-Werft, in der Sie größere Pötte vom Stapel lassen dürfen. Alle Gebäude sind frei plazierbar, soweit genug ebene Fläche da ist. Türme lassen sich sogar in Gebirge bauen.

Metall und Energie

Das Ressourcen-System ist unkomplizierter als das Bausystem. Sie brauchen nur Ihren Energie- und Metallvorrat im Auge zu behalten. Strom gewinnt man durch Solaranlagen, Windräder oder fortschrittlichere Anlagen, Metall aus unterirdischen Vorkommen, auf die man Extraktoren pflanzt. Um den Transport brauchen Sie sich nicht zu kümmern, die Ressourcen landen automatisch in Ihrer Basis. Zwei Diagramme zeigen, wieviel Energie und Stahl Sie gerade


Unser Kommandant hat einen Waldbrand entfacht.

Martin Deppe



Ein Highlight der Echtzeit-Strategie

Total Annihilation hat mich auf den ersten Blick gefesselt: Meine gerenderten Einheiten spazieren hervorragend animiert durchs Gelände, selbst kleine Explosionen sind die reinsten Hingucker. Aus den Boxen ertönt orchestrale Musik, die sich fast mit John Williams' Soundtrack zum Krieg der Sterne messen kann. Die Masse der Truppentypen erschlägt zunächst auch Profis, doch nach wenigen Gefechten kennt man Vor- und Nachteile seiner Jungs. Gewöhnungsbedürftig ist auch das Bausystem, da ich neben meinem Kommandanten mit mehreren Konstruktions-Fahrzeugen jonglieren muß. Hat man das erst einmal durchschaut, sind aber auch komplexe Anlagen kein Problem mehr. Leider muß ich in vielen Missionen zuerst die immer gleichen Schritte ausführen – warum gönnen die Programmierer mir nicht wenigstens eine kleine Startbasis?

Einfaches Wirtschaften

Das Wirtschaftssystem ist mit seinen zwei Ressourcen äußerst simpel. Gerade hier offenbart sich, daß bei T.A. der reine Kampf im Vordergrund steht. Raffinierte Aktionen wie etwa bei Alarmstufe Rot, wo man mit einem Luftlandetrupp feindliche Gebäude erobert, werden Sie hier kaum durchführen – obwohl es möglich ist. Dafür stellen Sie dem Gegner bei T.A. Fallen; der Computergegner bricht aussichtslose Angriffe ab. Genial ist, daß man einem Konstruktionsfahrzeug mehrere Aufgaben im voraus erteilen kann, die dann brav abgearbeitet werden. Auch wenn mir manche Finessen fehlen: T.A. ist Spitzenklasse!

Jörg Langer



Die nächste Echtzeit-Stufe

Machen Sie bloß nicht den Fehler und fangen als Core an zu spielen – die Metallwelt-Missionen bringen fast nichts vom 3D-Terrain rüber, der großen Stärke von Total Annihilation. Das topographische Gelände macht sich vor allem in den Gras- und Lavawelten bemerkbar: Während ich bei Dark Reign über Pixeltexturen fahre, die Höhen darstellen sollten, klettern meine T.A.-Robots auf sofort als solche zu erkennende Berge, steigen in Täler hinab, mühen sich durch schroffes Terrain oder treffen mal wieder einen Gegner nicht, weil der Steigwinkel der Rakete nicht bis zur Spitze der Felsnadel reicht.

Mitten auf dem Schlachtfeld

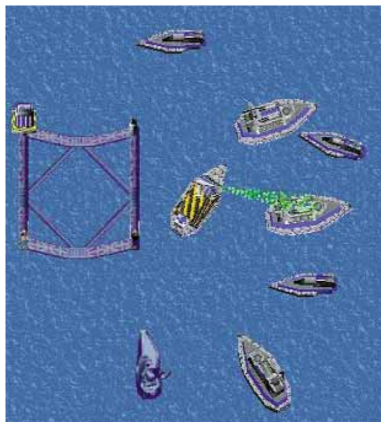
Bei keinem anderen Echtzeit-Spiel habe ich so sehr das Gefühl, wirklich mitten auf dem Schlachtfeld zu stehen. Die Polygon-Vehikel geraten an Hängen in Schräglage, werden von Treffern zurückgeschleudert. Graziös drehen Bomber ihre Schleife und machen einen erneuten Zielanflug. Schade nur, daß sich eigene Truppen nicht aus dem Weg gehen – Engstellen (vor allem auf den Metallwelten) bringen oft die Hälfte einer Gruppe dazu, einen Umweg einzuschlagen.

Mit nur etwas liebevoller designten Szenarios und Missionsbriefings wäre bei T.A. ein Neunziger fällig gewesen: Genau so muß moderne Echtzeit-Strategie aussehen!



Berge sind für Spinnen-Mechs kein Problem.

produzieren und verbraten. Überschüsse werden in entsprechenden Anlagen gespeichert. Praktisch: Kommandant und Bauvehikel »saugen« aus zerstörten Einheiten zusätzliches Metall. Klar, daß ein versenkter Flugzeugträger dabei mehr einbringt als ein simples Roboterwrack. Auf die gleiche Art läßt sich aus Bäumen Energie gewinnen.



Ein Konstruktionsschiff repariert Kollegen.



Ein Luftangriff in klirrender Kälte.

Komfortable Steuerung

Neben den fast schon obligatorischen Wegpunkten und Formationsbefehlen erleichtern weitere Funktionen das Feldherrnleben. Mit einfachen Mausklicks weist man beispielsweise den Kommandanten an, einige Einheiten zu reparieren, zwischendurch Trümmer zu recyclen und dann ein neues Gebäude hochzuziehen. Eine Fahrzeugfabrik stellt währenddessen mehrere unterschiedliche Vehikel her. Grundsätzliche Befehle legen fest, ob Ihre Truppen Angreifern entgegenstürmen, Gegner verfolgen oder die Stellung halten. Gleiches gilt für Feuerbefehle: Einheiten schießen entweder nur auf Kommando, selbständig zur Verteidigung oder ganz nach eigenem Ermessen. Hinzu kommen noch Patrouillen- und Eskortaufträge.

Kampagne oder Einzelgefecht?

Total Annihilation bietet neben einer Kampagne (hier können Sie eine Seite auswählen) auch einzelne Gefechte. Die treten Sie immer mit einem einsamen Kommandanten an, der den Grundstein für eine heiße Schlacht legt. Zahlreiche Karten unterschiedlicher Größe mit variierenden Landschaften sorgen für Kurzweil. Metall- und Energievorräte, Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Gegner lassen sich zu Beginn festlegen. Außerdem dürfen Sie zwischen fünf Bildschirmauflösungen wählen (von 640 x 480 bis 1280 x 1024). Wer es spannend mag, stellt die Sichtverhältnisse auf »realistisch«; Freunde klarer Verhältnisse spielen hingegen mit aufgedeckter Landkarte.

Die Kampagne gliedert sich in 25 lineare Missionen pro Seite. Meistens ist der Gegner komplett zu beseitigen – schließlich bedeutet Total Annihilation nichts anderes als »Totale Vernichtung«. Nur ab und zu warten speziellere Aufträge, bei denen Sie Prototypen eskortieren oder Teleporter erobern müssen. In den Missionsbesprechungen bekommen Sie lediglich einen schnöden Textbildschirm vorgesetzt. Allerdings ertönt dazu immerhin die bekannte deutsche Stimme von Ur-007 Sean Connery. MD



Per Mausklick produziert man flink neue Einheiten.

Total Annihilation

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Cavedog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Starke Strategie mit opulenten Massenschlachten.

Taktikknaller mit Actiongrafik

Incubation



Space Marines gegen Mutantenmonster: Die Engine von Extreme Assault verhilft Blue Bytes neuem Taktikspiel zu beeindruckender Grafik.

Alarm auf der Weltraumstation: Monatelang schoben die Space Marines über einem hinterwäldlerischen Planeten langweiligen Etappendienst. Plötzlich läßt ein seltsames Virus harmlose Ureinwohner zu alptraumhaften Monstern mutieren. Frei nach Aliens landet Corporal Bratt mit seinem Team im Außenbezirk einer befallenen Anlage, um die menschlichen Kolonisten zu retten. Binnen weniger Minuten wird der Trupp in wilde Kämpfe mit klauenbewehrten Mutanten verwickelt. Da hilft nur eins: Schnellfeuer-Pistole zücken, Ziel erfassen und draufhalten – und darauf hoffen, daß sich bald bessere Waffen finden, bevor die wirklich fiesen Übelmonster auftauchen...

Facts

- 34 Kampagnenlevels
- 12 Mehrspielerkarten
- 21 Soldatentypen im Söldnermodus
- 12 Gegnertypen
- 11 Waffen
- 15 Ausrüstungsobjekte
- basiert auf der Extreme-Assault-Engine



Wo der Multitarget-Destroyer einschlägt, bleiben weder Aliens noch Marines auf den Füßen.

Echte 3D-Engine

Obwohl Incubation ein Taktikspiel ist, bedient es sich einer waschechten Action-Grafik-Engine. Das macht farbenfrohe Effekte und rasante Schnitte möglich, die völlig neu fürs Genre sind. So betrachten Sie ihre Soldaten von schräg oben, während sie mit Flammenwerfern auf Aliens feuern, oder wählen die Vogelperspektive, um sie in die gewünschte Formation zu bringen. Das mörderische Geschehen spielt sich vor allem in finsteren Gängen, Maschinenhallen und Straßenabschnitten ab. Wem die voreingestellten Blickwinkel nicht genügen, kann die Kamera frei positionieren. Was die aus Extreme Assault entliehene Engine ansonsten bringt, kann sich jeder Actionfan leicht vorstellen: Heranzischende Geschosse, transparente Eplosionen, aufwendige Lichteffekte. Ihre Soldaten stehen nicht einfach wie Vogelscheuchen herum, sondern spähen ständig in alle Richtungen und schwingen die Waffen hin und her. Dadurch wirken sie lebendig und lassen den rundenweisen Ablauf vergessen.



Soeben haben wir einen Monster-Zugang gesprengt.



Auf der Kampagnenkarte wählen Sie die nächste Mission aus.



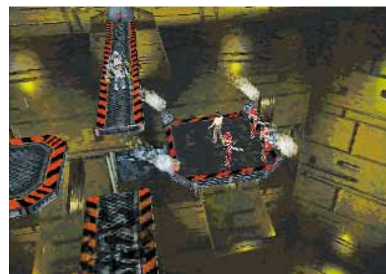
Das Ausrüsten und Upgraden der Soldaten ist kinderleicht.



Beim Bewegen zeigen Zahlen die Zielfelder und verbleibenden Aktionspunkte an.

Kinoreifer Feldzug

Nachdem Ihr Trupp gelandet ist, arbeitet er sich langsam ins Innere der Kolonie vor. Auf dem drehbaren Kampagnen-Screen deuten Kreise mit ihrer Farbe auf Missionen (rot), Ausrüstungsdepots (blau) und Zwischensequenzen (grün) hin. Ab und an wählen Sie zwischen zwei Einsätzen, wobei sie vorher die Einsatzbeschreibung lesen dürfen. Neben der präzisen Aufgabenschilderung verrät das Programm auf Wunsch einige Tips für die folgende Mission. Während Sie im einen Einsatz alle Gegner töten sollen, kann es im nächsten darum gehen, einen Zivilisten zu finden und zu eskortieren. Die Zwischensequenzen verwenden übrigens die gleiche Grafik wie das restliche Spiel.



Manche Missionen überstehen Sie nur durch den Einsatz solcher Schwebeplattformen.

Action dank Aktionspunkten

Sie kommandieren Ihre Sternenkämpfer rundenweise unter Verbrauch von Aktionspunkten. Jeder Schritt kostet einen Punkt, ebenso das Abfeuern von Waffen, Benutzen von Specials (wie etwa einem Medipack) oder das Öffnen von Türen. Herumliegende Kisten können untersucht werden und geben Ausrüstungspunkte, Munition oder Fertigkeitspunkte preis. Wie bei Space Hulk zeigen die Scanner mit grünen Blips an, wenn hinter Biegungen oder Wänden Gegner lauern. Nachdem Sie alle Soldaten bewegt haben, pirschen sich die Mutanten heran, denen die Kamera adrenalinfördernd über die Schulter guckt. Vorsichtige Kommandeure versetzen die vorne postierten Marines in Verteidigungsbereitschaft. Dadurch feuern sie automatisch auf jeden angreifenden Gegner, solange die Munition reicht und die Waffe nicht gerade heißläuft.



Captain Rutherford, die Vorgesetzte von Sergeant Bratt, führt das Team ins Finale. Dieses Bild zeigt echte Spielgrafik!

Kurze Zugzeiten

Dank des gelungenen Interfaces würgt das rundenweise Ziehen keinesfalls die Spannung ab – bei **Incubation** geht alles Schlag auf Schlag: Nach dem Auswählen eines Kriegers werden die möglichen Bewegungsziele angezeigt. Eine kleine Zahl gibt an, wieviel Aktionspunkte nach dem Hinlaufen noch übrigbleiben, etwa fürs Feuern. Jetzt wählen Sie noch flugs die Richtung, in die der Kämpe nach der Bewegung schauen soll, und schon marschiert er ansehnlich animiert los. Die Blickrichtung ist sehr wichtig, da nur erspähte Gegner unter Auto-

Jörg Langer



Spannender als Aliens

Blue Byte zieht bei Incubation alle Register. Durch die vielen Blickwinkel behalte ich immer die Übersicht; bei Nahkämpfen kann ich beinahe den fauligen Atem der Weltraumzombies riechen. Das Spielsystem wurde zwar hemmungslos beim Brettspiel Space Hulk abgekupfert, und das Szenario erinnert extrem an Aliens. Doch wen stört's, wenn das Ergebnis so rasant gerät?

Spezialisierte Marines

Das Interface läßt kaum Wünsche offen, nur das Zurücklegen längerer Strecken ist etwas mühsam und die Quicksave-Funktion nicht 100prozentig sicher (Stichwort:»Tod des Anführers«). Die Levels werden rasch größer, bald erfordert jeder Einsatz eine eigene Taktik. Vor allem das Ausrüsten gefällt mir: Auf einfachste Weise zimmere ich mir Spezialisten zusammen und wäge die Vorteile verschiedener Upgrades ab. Besonders schön: Die neuen Waffen halten die Marines auch erkennbar in Händen.

Im späteren Spielverlauf schleicht sich eine gewisse Routine ein; es könnte ein paar Gegnertypen mehr geben. Das ändert aber nichts daran, daß Incubation das ist, was andere Aliens-Umsetzungen gerne wären:Taktisch fordernd und spannend bis zur letzten Patrone.

matikfeuer genommen werden. Außerdem sind Rüstungen vorne stärker gepanzert als hinten. Einige Icons erlauben Spezialaktionen wie Verarzten oder Speichern der momentanen Stellung. In der einfachsten von drei Schwierigkeitsstufen darf man den ganzen Zug zurücknehmen.

Talentierte Killer

Ihre Marines verfügen über sechs Talente wie »Zielgenauigkeit«. Im Laufe der Kampagne kommen Ihre Kämpfer an Depots und Arsenalen vorbei, die unterschiedliche Waffen enthalten. Zum



Unser roter Combat-Mech feuert auf einen riesenhaften Al'Goo-Mutanten.



Im Nahkampf hätten diese sechs Marines nicht die geringste Chance gegen die beiden Gore'Ther im Hintergrund.

»Kauf« einer neuen Wumme werden neben Ausrüstungs- auch Talentpunkte benötigt. Letztere erhalten die Marines fürs Monsterbrezeln, beim Untersuchen mancher Kisten oder in Form einer Beförderung. Damit ein Soldat ein MG bedienen kann, muß er zwei Punkte für »Schießen mit schweren Waffen« investieren, die aber nicht verloren gehen: Entscheidet er sich später für einen Flammenwerfer, der drei Schwere-Waffen-Punkte voraussetzt, kostet ihn das nur noch einen Talentpunkt. Deshalb lohnt es sich, die Marines zu Spezialisten auszubilden. In den Depots rekrutieren Sie auch neue Soldaten, denen Sie eigene Namen (etwa »Kanonenfutter«) verpassen.

Schlimmster Feind

Es gibt noch schlimmere Gegner als mordende Mutantenmonster: Bis zu vier von Menschen gesteuerte Squads bekriegen sich in den Multiplayer-Levels. Man kann entweder vorgefertigte Soldaten einkaufen, oder sein Team komplett selbst ausrüsten. Teilweise haben die Parteien unterschiedliche Aufgaben (zum Beispiel 15 Runden lang durchzuhalten), was für zusätzliche Spielfreude sorgt. Allerdings helfen viele der im Solospiel erlernten Taktiken nichts mehr, wenn auch der Kontrahent auf einmal mit Mehrfachsprengköpfen und Plasmageschützen ausgerüstet ist. Zum Test lag uns nur die englische Version vor, die deutsche ist aber fast fertiggestellt. LA



Die Zwischensequenzen unterscheiden sich kaum von der Spielgrafik.







Filmreife Kämpfe sorgen für Herzklopfen.

Martin Deppe



Ein echter Knaller!

Mit meiner heißgeliebten Battle-Isle-Serie hat Incubation nichts zu tun – auch wenn es Blue Byte aus Marketinggründen dort ansiedelt. Doch die Alienhatz kann sich durchaus mit dem großen Vorbild messen. Meine Soldaten wachsen mir schnell so ans Herz, daß ich bei jedem Schritt mit ihnen fiebere. Stecken sie einen Treffer ein, zucke ich unwillkürlich zusammen; gibt es eine Beförderung, würde ich am liebsten darauf anstoßen.

Schaurig-schöne Grafik

Die Texturen sind nicht immer die allerschönsten, und einige kleinere Grafikfehler machen sich auch bemerkbar. Das ändert aber nichts an dem fantastischen Gefühl, dabei zu sein. Für ein rundenbasiertes Taktikspiel ist die Grafik sogar außergewöhnlich gut. Besonders die großen Alien-Viecher sorgen für wahre Schockeffekte.

Keine Frage: Incubation hat das Zeug dazu, den gleichen Kultstatus wie Battle Isle zu erlangen. Die erste Missions-CD ist auch schon in Vorbereitung...

Incubation

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	35 MByte
Spieler:	Einer bis vier (abwechselnd an einem PC, EMail, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Taktische Alien-Hatz mit toller Grafik.

Alarmstufe Rot: Missions-CD 2

C&C 2: Vergeltungs

Ein Jahr nach dem erfolgreichen Hauptprogramm schenkt die zweite C&C-Missions-CD alten Echtzeit-Fans neue Einsätze und Einheiten.

Es wuselt wieder auf dem Bildschirm! Nach dem großen Erfolg des Echtzeit-Strategiespiels C&C2: Alarmstufe Rot veröffentlicht Westwood nun schon die zweite Missions-CD. Vergeltungsschlag liefert je neun neue Solomissionen für Alliierte und Sowjets, die Sie bequem einzeln anwählen können. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich von recht einfach bis ziemlich knifflig, die Einsätze sind meist in mehrere Teilaufgaben gegliedert.

Brandneue Truppentypen

Die Hauptattraktion des Add-ons sind zweifellos die zehn neuen Einheiten. Einige davon kommen nur in Solomissionen vor und können auch nicht selbst hergestellt werden, doch immerhin sechs sind richtige, reguläre Truppentypen. Mit anderen Worten: Sie haben ein eigenes Icon in der Bauleiste, melden sich mit (neu aufgenommener) Sprachausgabe zu Wort und dürfen auch im Multiplayer-Modus rekrutiert werden. Elektrobots und Teslapanzer feuern mit blauen Blitzen, der Chronopanzer kann teleportieren, das Raketen-U-Boot zerstört mit einer Salve ein ausgewachsenes Kraftwerk oder eine Tesla-Spule. Der M.A.D.-Panzer erzeugt nach seiner Aktivierung Schockwellen, womit er eine ganze Basis auf einmal beschädigt – und leider selbst das Zeitliche segnet.



Die Sowjets greifen eine alliierte Basis an, links unten explodiert ein Sprengwagen.

Multiplayer-Futter

Nicht umsonst ist Command&Conquer 2 ein sehr beliebtes Multiplayer-Spiel – abwechslungsreiche Einheiten und vertretbare Partiedauer laden immer wieder mal zu einem Wettstreit ein.

Jörg Langer



Neuer Stoff für Kenner

Im Gegensatz zum ersten Add-On Gegenangriff wartet Vergeltungsschlag mit neuen Einheiten auf, die man auch im Multiplayer-Modus bauen kann. Das wertet die Missions-CD deutlich auf, da auch der Kampf gegen Freunde wieder mit neuen Details angereichert ist. Allerdings sind die Mechaniker-Cyborgs meiner Meinung nach zu effektiv geraten: Im Gegensatz zu Reparaturzentren sind sie billiger, schneller und können mehrere Panzer in rascher Abfolge selbständig reparieren – und das auch noch ohne Credits-Kosten!

Bei den 18 neuen Solomissionen darf Command&Conquer 2 nochmal zeigen, was es von aktueller Echtzeit-Konkurrenz unterscheidet: Kein anderes Programm hat so »storyartig« ablaufende Einsätze, die sich dank fest vorgegebener Ereignisse wie etwa Verstärkungen ständig ändern. Der Nachteil dieses Systems ist allen Kennern bekannt: C&C-Missionen löst man am besten durch mehrmalige Neustarts, da der Computergegner sich immer gleich verhält. Auch wenn die Alarmstufe-Rot-Engine technisch nicht mehr mithalten kann: Spielerisch darf sich der Vergeltungsschlag sehen lassen.

Alle neuen Einheiten


Chrono-Panzer (Alliierte) Kann sich alle zwei Minuten an jeden sichtbaren Punkt der Karte teleportieren.



Cyborg Volkov (Sowjets) Der schwergepanzerte Cyborg ist auf kurze Distanz absolut tödlich (nur Solomission).


Elektrobot (Alliierte) Diese Infanteristen feuern wie eine Teslaspule blaue Blitze auf ihre Gegner.


M.A.D.-Panzer (Sowjets) Beschädigt mit seinen Schockwellen die gesamte Umgebung – und sich selbst.


Mechaniker (Alliierte) Repariert Fahrzeuge genauso wie ein Sanitäter verwundete Infanteristen.


Raketen-U-Boot (Sowjets) Feuert zwei Lenkraketen ab, die z.B. ein Kraftwerk auf einen Schlag zerstören.


Sprengwagen (Sowjets) Fährt auf sein Ziel zu und wird dann in die Luft gesprengt (nur Solomission).


Superschwerer Mammutpanzer (Sowjets) Feuert Megakanonen ab. Stark gepanzert, repariert sich selbst (nur Solo).


Tarn-Transporter (Sowjets) Wird nur während des Ein- und Ausladens von Infanteristen sichtbar (nur Solomission).


Tesla-Panzer (Alliierte) Schießt wie eine Tesla-Spule, ist aber vergleichsweise schwach gepanzert.

schlag



Ein Chrono-Panzer überquert per Teleport einen Fluß.

Folglich hat Westwood der Erweiterungs-CD auch 100 neue Karten beigelegt – bis man die alle angespielt hat, vergeht eine Weile...

Kenner des Spiels wissen, daß **Alarmstufe Rot** im Mehrspielermodus sehr unausgewogen ist, wenn zwei Spieler als Alliierter und Sowjet gegeneinander spielen: Die sowjetischen Kampfpanzer rollen den Konkurrenten schon in den ersten Spielminuten nieder, bevor er seine eigenen Vorteile nutzen kann. Die neuen Einheiten sollen augenscheinlich Abhilfe schaffen. Dank des Mechanikers repariert die Allianz kinderleicht angeschlagene Fahrzeuge, der Chronopanzer erlaubt überraschende Angriffe auf Erztransporter. Im Gegenzug wehren sich die Sowjets per Raketen-U-Boot gegen die Flottenübermacht der Allianz und zerstören in Windeseile küstennahe Stützpunkte. LA



Mehrere Elektrobots segeln am Fallschirm zu Boden.

C&C 2: Vergeltungsschlag

Genre:	Missions-CD	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS, Windos 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	31 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486DX/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD DirectX 3	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD DirectX 3

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Gute Missions-CD mit neuen Kampfeinheiten.

Echtzeit aus Deutschland

Akte Europa

Echtzeit mit Neuerungen: In Akte Europa schicken Sie selbstentworfene Truppen in die Schlacht.



Unsere Panzer liefern sich heftige Straßenschlachten mit dem Gegner.

Akten sind staubig und langweilig – bis auf zwei Ausnahmen: Akte X und neuerdings Akte Europa (vormals Colony Wars 2). In diesem Echtzeit-Strategiespiel geht's um den Kampf zwischen UN-Truppen und sogenannten Europs. Sie übernehmen den Part der Vereinten Nationen, die das Europa der Zukunft »befreien« wollen. Das geht natürlich nicht im Handstreich; anstatt also direkt mit Panzerwellen, Luftflotte und Armada zuzuschlagen, müssen Sie erstmal kleine Brötchen backen. Sie arbeiten anfangs nur mit Stoßtrupps, die erste Verteidigungslinien des Gegners ausschalten.

Panzer Marke Eigenbau

Haben Sie halbwegs Fuß gefaßt, geht es zur Sache. Nachschub müssen Sie sich nämlich selbst besorgen, und auch Sprit und Munition gibt es nicht geschenkt. Zum Glück finden sich in den Kampfgebieten Basisstationen, in denen man seine Kämpfer reparieren und auftanken kann. Sind Fahrwerke und Waffen auf Lager, produziert man hier auch neue Vehikel. Erstmals in einem Echtzeit-Strategiespiel dürfen Sie auch eigene Fahrzeuge entwerfen. So läßt sich ein gerade neu erforschtes Geschütz auf dicke Räder schrauben und stolz dem Gegner präsentieren. Einzelne Komponenten werden – ebenfalls durch geldverschlingende Forschung – verbessert. Eine Standardwaffe schießt anschließend weiter, langt kräftiger zu oder lädt schneller nach. Neuentwicklungen können Sie mit schnieken Namen taufen und in die folgenden Missionen übernehmen.

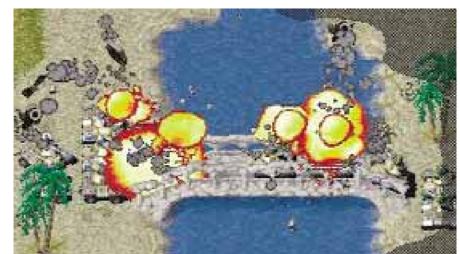
Komplexes Wirtschaftssystem

Einzelteile wachsen nicht auf Bäumen. Deshalb gibt es in Akte Europa dreierlei Fabriken, die für die Produktion von Waffen, Fahrwerken und Spezialteilen zuständig sind. Minen sorgen für Rohstoffe, Kraftwerke für Energie. Gebäude können Sie nicht selber bauen, sondern nur vom



Invasionen von See sind äußerst haarig und kostspielig.


Aus mehreren Komponenten Truppen basteln.


Diese Brücke ist gleich Geschichte.

Martin Deppe



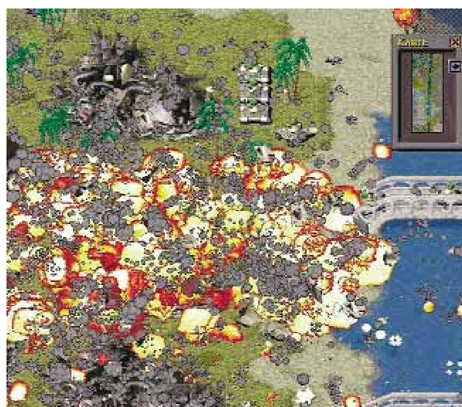
Mein Echtzeit-Geheimtip

Rumms! Mit Karacho fliegt der letzte Feindpanzer in die Luft. Die Waffenfabrik gehört endlich mir. Hoffentlich schaffen es meine Transporter in die Basis – schließlich will ich dort meine neuen Superpanzer basteln. Seit Ewigkeiten liegen Ketten und Chassis bereit, jetzt habe ich auch die lang ersehnten Geschütze. Wäre doch gelacht, wenn meine frischen Ungetüme den Durchbruch zum feindlichen Radar nicht schaffen.

Eigenbau statt Ideenklau

Anstatt nur mit den vorgegebenen Einheiten herumzutoben, darf ich eigene Entwürfe umsetzen. Die Riesenkanone ist zu langsam? Macht nix, bekommt sie halt bessere Räder. Wer nur vorgefertigte Truppen benutzt, verpaßt eine Menge Spielspaß.

Was ich überhaupt nicht kapiere: Warum müssen Cutscenes und Sprachausgabe dermaßen langweilig sein? Auch der Playmobil-Charakter der Truppen ist nicht jedermanns Sache. Einige Detailmängel (Menügrößen werden nicht an die Auflösung angepaßt, Hindernisse blockieren die Sicht nicht) verhindern einen Platz in der absoluten Spitzengruppe, doch erfahrene Echtzeit-Strategen werden Akte Europa lieben.


Feuersturm: Mittelstreckenraketen lassen keinen Stein auf dem anderen.

Feind erobern. Um die Komponenten in die jeweilige Basis zu befördern, sind Sie auf Transporter angewiesen. Die Vehikel rumpeln entweder durchs Gelände oder gleiten elegant über Schienen. Auch der böse Feind ist auf solche Transporte angewiesen und sieht es gar nicht gern, wenn Sie ihm die rollenden Container zerdeppern. Neutrale Depots stellen gegen harte Münze Versorgungshubschrauber zur Verfügung. Die beliefern durstige Treibstofftanks und leergeschossene Rohre automatisch mit Nachschub.

Sichten und vernichten

Dank »Fog of War« ist die jeweilige Karte nicht vollständig sichtbar. Sie sehen vorerst nur das grobe Gelände; Bauwerke und sogar Bäume müssen Sie erst entdecken. Fahrzeuge quälen sich mühsam Berge hinauf, flitzen aber umso schneller talwärts. Haben Sie auf einem Berg Stellung bezogen, vergrößert sich Ihr Sichtradius gewaltig. Die Schußweite Ihrer Kämpen wird von Anhöhen jedoch nicht beeinflußt, zumal Wälder (unrealistischerweise) den Blick nicht behindern. Manche Hänge sind für schweres Gerät nicht geeignet, hier müssen Sie entweder


Ein Hubschrauber bringt Sprit vorbei.


Ungeschickt: In der höchsten Auflösung (1600 x 800) bleiben die Menüs winzig.

auf leichtere Truppen zurückgreifen oder Umwege in Kauf nehmen. Neben Gebäuden und Bäumen sind auch sämtliche Brücken zerstörbar – ihre Explosionen sehen noch spektakulärer aus, wenn gerade arglose Truppen drübermarschieren.

Spannende Spezialaufträge

Im Spielverlauf trudeln immer wieder Spezialaufträge ein. So sollen Sie innerhalb einer Mission plötzlich zusätzlich Wissenschaftler aufspüren und eskortieren, feindliche Schiffe versenken, Bauten zerstören oder einzelne Gegner ausschalten. Der Lohn für Ihre Mühen wird Ihnen vorher mitgeteilt, ebenso die zur Verfügung stehende Zeit. Die Extra-Credits haben Sie auch bitter nötig, denn die Forschung schluckt so manchen Dollar.

Neben Sondereinsätzen erfordern auch die zahlreichen Seelandungen genaue Planung. Während Sie Infanterie an beliebigen Küstenstellen aus den Transportschiffen schaufeln können, wollen Fahrzeuge beim Anlanden unbedingt Pontonbrücken. Die wiederum lassen sich nur mit Pionieren herstellen. Das wird schnell nervenaufreibend, denn während die unbewaffneten Ingenieure unter Feindfeuer an den Stegen schrauben, sind die vollgeladenen Landungsschiffe besonders verwundbar.

Mäßige Cutscenes

Laienhaft gefilmte Zwischensequenzen umranken die linear verlaufenden Missionen. So erinnert das UN-Hauptquartier stark an eine stinknormale Werkskantine, an deren Wände man kurzerhand ein paar Flaggen gepinnt hat. Lachhaft statt respektvoll wirkt der Oberbefehlshaber, dessen rechtes Hörorgan gänzlich unmilitärisch mit Ohrringen gepflastert ist. Auch die Missionsbeschreibungen hätten weitaus schicker ausfallen können; hier bekommen Sie nur schnöden Text mit Sprachausgabe und simpler Europakarte vorgesetzt. MD


Die Magnetbahn hält unbeirrt den Fahrplan ein.

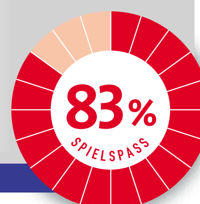

Sobald der Balken ganz blau geworden ist, gehört diese feindliche Basis uns.

Akte Europa

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	50 MByte
Spieler:	Einer bis acht (per Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
Auflösung 640 x 480	Auflösung 800 x 680	Auflösung 1024 x 768

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Echtzeit mit guten und frischen Ideen.



Dem Bösen auf der Spur

Leviathan



Gott sei Dank – es gibt sie noch: Frische Ideen, die das Strategiegenre vor kreativer Austrocknung bewahren.

Bevor Sie weiterlesen: Vergessen Sie schnell, was Sie von anderen Echtzeitstrategiespielen gewohnt sind. Das Sciencefiction-Epos Leviathan hat kein isometrisches oder Draufsicht-Schlachtfeld, sondern scrollt horizontal. Gespielt wird auf mehreren Weltraum-Inseln gleichzeitig. Sie steuern fischartige Floater, die zunächst nur als Arbeiter fungieren, aber schon bald zu Kämpfern oder Magiern aufsteigen. Ihre Aufgabe ist es, das vom Leviathan verkörperte Böse zu bekämpfen und später endgültig zu vernichten. Energie für Floater und Gebäude gewinnt man aus munter sprudelnden Tone-Quellen, um die Sie mit dem Leviathan und drei weiteren Rassen streiten. Jede beherrscht zwei Spezialdisziplinen, deren Einfluß auf das Spielgeschehen im Spielverlauf zu- und abnimmt, ähnlich einer Biokurve. Zum Beispiel kämpft das physisch orientierte Volk besser, wenn die Physik-Disziplin gerade stark ist.




Vierzehn solcher Siegel sind zu brechen.




Tempel bilden die wertvollen Magier aus.

Tone ist für alles gut

Ihre Rasse startet zunächst mit einem Tempel, einigen Floatern und einer Tone-Quelle. Je mehr Tone fließt, desto schneller erhalten Sie neue Floater und desto mehr Bauwerke lassen sich errichten. Das Tone läßt sich per Verteilerstationen in drei Varianten umwandeln, die zum Bauen, Zaubern und Truppenausheben dienen.

Am Anfang sind Sie auf einer von 15 Welten heimisch, von der nur ein kleiner Teil sichtbar ist. Durch neue Bauten erweitert sich der Spielbereich immer mehr, und frische Tone-Quellen warten.

Das Böse ist überall

Leider sind Sie nicht der einzige, der auf Tone steht, auch der Leviathan ist scharf darauf. So müssen die meisten der wertvollen Quellen erst freigeschossen werden, weil sie bereits vom Feind besetzt sind. Krieger kommen in zwei Grundtypen daher – als Nah- und Fernkämpfer. Man erhält Sie durch Ausbildung eines Arbeiters in einem Dojo, einer Art Kaserne. In Gefechten gewinnen Ihre Leute Erfahrung und können so bis Level 3 aufsteigen. Die Kämpen befehlen Sie immer im Pulk; schicken Sie also einen einzelnen Floater los, folgen ihm seine Kasernengenossen. Fünf Grundbefehle kann man seinen Floatern erteilen: Angriff von Gebäuden oder Einheiten, Gebiete oder Kameraden verteidigen und Rückkehr in die Kaserne. Der Leviathan schaut natürlich nicht tatenlos zu, wie Sie seine Bauten zerpflücken. Schnell bekommen Sie es mit libellenartigen Gegnern



Die Übersichtskarte zeigt Brücken zwischen den Inseln an.



Während links bereits gebaut wird und in der Mitte eine Glyph-Maschine wartet…



Unser Tempel wird heiß umkämpft. Sicher ist man nur auf vollständig eroberten Inseln.

zu tun, die aus nächster Nähe zustechen, oder mit stark gepanzerten Seepferdchen. Unbewaffnete Sporenwesen infizieren Ihre Tone-Quellen und senken deren Output.

Munteres Inselspringen

Die einzelnen Inseln sind über Lichtbrücken miteinander verbunden, die erst mit einem passenden Schlüssel (auf der Karte zu finden) aktiviert werden müssen. Das ermöglicht nicht nur Reisen zwischen zwei Inseln, sondern offenbart Ihrem Stamm auch neue Fähigkeiten oder Upgrades. Der Leviathan kann die Transporter nicht verwenden – ist er also von einer Insel vertrieben, sind dort keine Angriffe mehr zu befürchten. Allerdings läßt sich nicht einfach Welt um Welt erobern: Fast immer fehlt es an Baugrund, um auf einer Insel weiter vorzurücken. Dann müssen Sie versuchen, über eine weitere Brücke an anderer Stelle zu landen. So entsteht mit der Zeit ein Transporternetz, das die einzelnen Inseln miteinander verbindet. Die geschickte Verteilung der Truppen ist sehr wichtig: Immer wieder landet man mit einer großen Armee auf einer Insel, während der Leviathan ganz woanders zuschlägt. Zum Glück dürfen Sie Dojos und den Tempel über die Lichtbrücken teleportieren – wenn das Magie-Tone reicht. Auf jedem Eiland findet sich eine uralte Maschine, die wie ein Denkmal aussieht. Mit je zwei passenden Artefakten kann man sie aktivieren. Darauf offenbart sie ein Glyph, mit dem sich dann eines der 14 Siegel brechen läßt. Erst wenn alle Siegel geknackt sind, kann man den Leviathan endgültig besiegen. Hört sich kompliziert an? Es kommt noch besser: Nur ein einziger Floater kann die Glyphs verwenden; der Erwählte taucht im Spielverlauf auf.

Die lieben Nachbarn

Neben dem Leviathan und Ihnen tummeln sich noch drei weitere Völker auf den Inseln. Stellen Sie sich gut mit ihnen, helfen sie gern im Kampf gegen das Böse. Bestechung durch Tone-Zahlungen sichert Ihnen eine dicke Freundschaft. Bei Multiplayer-Partien übernehmen die Spieler die vier Stämme und treten gemeinsam gegen den Leviathan an. MD



…läuft rechts noch eine Schlacht.

Martin Deppe



Endlich frisches Blut im Genre!

Selten hat mich ein Spiel so überrascht wie Leviathan. Wer es gewohnt ist, Panzer, Raumschiffe oder Fantasygestalten in Echtzeit aufeinander zu hetzen, muß erstmal umdenken. Nicht nur die an Aquarien erinnernden Welten samt Hintergrundmusik sind abgedreht, sondern das ganze Spielprinzip: Da ich auf mehreren Inseln gleichzeitig gegen das Böse antrete, ist strategisches Denken gefragter denn je. Soll ich den Dojo jetzt an die Front setzen, oder lasse ich meine Kampf-Floater lieber von der Nachbarwelt her anrücken? Greife ich frontal an oder hintenrum über eine offene Brücke?

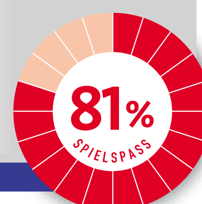
Das Rätselknacken ist zwar nicht allzu schwer – wohl aber, an die passenden Puzzleteile heranzukommen. Leviathan ist mit Genrekollegen wie Dark Reign oder T. A. kaum zu vergleichen. Wenn Sie als Echtzeitstratege auch einmal andere Wege gehen wollen, sollten Sie zuschlagen!

Leviathan

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	The Logic Factory
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	25 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Nullmodem), bis vier (Internet, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Echtzeitstrategie einmal anders.

Magische Panzerduelle

7th Legion

Echtzeit-Strategie meets Magic the Gathering: Bei 7th Legion sind magische Karten Trumpf.


In den Innenmissionen heißt es Mann gegen Mann.

Die Erde wird in der fernen Zukunft wieder einmal von Außerirdischen heimgesucht. Die 7th Legion stellt sich ihnen entgegen. Trotz aller hochtechnisierten Fahrzeuge, Waffen und Gebäudekomplexe sind die beiden Kontrahenten auf ein eigentlich lange veraltetes Kampfmittel angewiesen: Magie. Gleich 52 verschiedene Zaubersprüche warten auf ihren Einsatz. Beispielsweise verlangsamt der »Maschinenfluch« betroffene Einheiten enorm. Mit »Chaos« belegte Kämpfer greifen kurzfristig und vehement alles an, was sich bewegt – auch die eigenen Leute. Spezielle Sprüche heben die Wirkung von anderen wieder auf.


Unsere Streiter fallen in die Feindbasis ein. Rechts oben liegen die Zauberkarten.


Zwei unserer tapferen Mechs zerbröseln einen Gegner.

Magischer Poker

Die Zauber setzen Sie wie Spielkarten ein, indem Sie das entsprechende Symbol per Maus auf das Ziel ziehen. In der Hektik des Gefechts haben selbst Memory-Profis Schwierigkeiten, sich die Bedeutung der kleinen Karten zu merken. Wer die aber nicht im Schlaf rückwärts aufsagen kann, schadet sich selbst mehr als dem Gegner. Sie dürfen bis zu fünf Zauberkarten gleichzeitig »in der Hand halten«. Welche das sind, bestimmt der Zufall. Neue Sprüche gibt's in regelmäßigen Zeitabständen sowie auf dem Spielfeld in (ebenfalls zufällig verteilten) Kisten.

Abgesehen vom Magie-Part ist 7th Legion recht altbacken. Zwar verdeckt nach wabernder Fog of War unerforschte Gebiete, das Gelände hat aber keinerlei Einfluß auf die Sichtweite. Die beiden Kriegsparteien kommen mit wenigen Truppentypen aus, die sich in Panzer, Mechs und Roboter unterteilen. Hat eine Einheit mehrere Gegner geschrottet, steigt sie im Rang auf. Auch Sie selbst erklimmen die Karriereleiter. Mit Ihrem Einkommen bezahlen Sie frische Streiter oder Bauten wie Reparaturbuchten und Krankenhäuser. Geschütze sichern Ihre Anlagen, während im Labor neue Waffen erforscht werden.

Indoor Missionen

Je 15 Einsätze warten auf Sie, darunter Indoor-Aufträge à la Alarmstufe Rot. Bonus-Jobs in laufenden Missionen bringen Ihnen Extra-Credits; sie sind allerdings simpler als bei Akte Europa. MD

Martin Deppe



Zuviel Zufalls-Zauber

Gerade setzt mein Angriffstrupp zum Sturm auf die Feindbasis an, da verwandelt ein »Hammerschlag«-Spruch die teuren Panzer in wertlosen Schrott. Was nützt die beste Taktik, wenn zufällig verteilte Magie-Karten über Sieg und Niederlage mitentscheiden? Hinzu kommt, daß der Computergegner naturgemäß schneller handelt: Während ich noch nach dem passenden Zauberspruch wühle, brennt er mir bereits die dritte Karte auf den Pelz. Die siebte Legion lädt zu einer schnellen Partie in der Mittagspause ein – aber nicht zum stundenlangen Taktieren. Gewiefte Strategen sind bei Dark Reign, T.A. & Co. besser aufgehoben.

7th Legion

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	15 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Hektische Echtzeit mit hohem Zufallsfaktor.

Wurmfortsatz

Worms 2

Die Kampfkriecher schießen wieder: Mit neuen Waffen befördern sie sich noch schneller zurück unter die Erde.



Eine herabfallende Eselsstatue produziert massenweise Wurmmatsch.

Klein, stark, rosa: Vor zwei Jahren etablierten sich die Würmer von Team 17 neben den grünen Lemmings als kleinste Computerspielhelden der Geschichte. Nach einem Erweiterungspack stehen sich nun in Worms 2 zum dritten Mal knuddelige Truppen gegenüber, um einander mit Dutzenden verschiedener Waffen nach dem Leben zu trachten.


Baseballschläger dienen dem Nahkampf.

Gewaltige Waffen

Viele der neuen Kampfmittel zeigen den typischen Humor der Briten. Bei der Postwurfsendung zum Beispiel kommt alles üble von oben, während verrückte Rindviecher und alte Omis das feindliche Lager vom Boden aus terrorisieren. Der Großteil des neuen Kriegsgeräts ist gegenüber den Ur-Shotguns und Bazookas um vieles effektiver. Nach ein paar Super-Banana-Bombs ist mitunter der halbe Level ausgelöscht. Für viele Worms-Spieler gilt jedoch der Grundsatz: Je niedriger der Kabumm-Faktor, desto größer der Spielspaß. Deshalb können Sie bestimmte Waffen sperren. Per Editor modifizieren Sie Ihre Wummen, lassen Ihre Lieblings-Rockgruppe als Wurmsoldaten antreten oder erschaffen neue Levels.

Levelmassen

Kampfterrain gibt es auch ohne Generator mehr als ausreichend. In insgesamt 13 Geländetypen – von der Stadt bis zum Käsegebirge – sind mehr als 250 Karten angesiedelt. Darauf erledigen einsame Streiter mit ihrem Grüppchen Solomissionen, die alle auf das »töte jeden«-Prinzip hinauslaufen. Geschaffen ist Worms 2 aber eigentlich für hitzige Mehrspielermatches. Bis zu sechs Kleintiergeneräle kämpfen im Netzwerk oder an einem PC um Ruhm und Ehre. Bei keinem anderen Programm ist die Schadenfreude in ähnlich hohen Regionen angesiedelt: Hämisches Grinsen, wenn die feindliche, »Heilige Granate« ihr angestrebtes Ziel verfehlt; aufgeregtes Geschrei, wenn der eigene halbtote Wurm gerade noch ein Medipack erreicht und danach mit einem kleinen Schubser das komplette Duell entscheidet.



Alle 48 Waffen und Werkzeuge im Überblick.

Mehr Grafik, weniger Phantasie

Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Auflösung verdoppelt. SVGA tut den Landschaften und Kleingegenständen gut, den Würmern weniger. Sie haben zwar nach wie vor jede Menge drolliger Animationen im Repertoire und sind jetzt deutlich detaillierter; das an Knallerbsen erinnernde Design ist jedoch Geschmackssache. Klasse sind wieder die Videosequenzen, in denen einige der Waffen lustig »erklärt« werden. MG

Michael Galuschka



Kultig dank Multiplayer

Schon faszinierend, wie mich die kleinen Pixelknubbel erneut in ihren Bann geschlagen haben. Waffen-, Landschafts- und Wurmeditor sind nette Beigaben, mein Enthusiasmus rührt aber mehr vom praktisch unveränderten, schlicht-genialen Spielprinzip her.

Der Solomodus ist für ein Stündchen ganz okay, seinen Kultstatus hat Worms aber vom schadenfrohen Mehrspielermodus. Mich wurmts nur, daß kaum eine der frischen Waffen wirklich neues bietet. Gesteigert hat Team 17 hauptsächlich deren Durchschlagskraft; mir persönlich machen aber schlichte Handwaffenduelle um einiges mehr Spaß. Doch dafür gibt es ja schließlich die Optionsmenüs, mit denen jeder seinen eigenen Kriecher-Krieg zusammenbastelt.

Worms 2

Genre: Action-Strategie
Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC oder per Netzwerk)
Hersteller: Team 17
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD 2-MByte-Grafikkarte	Pentium 166 32 MByte RAM 10fach CD 4-MByte-Grafikkarte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Gute Fortsetzung, kein bißchen wurmstichig.

Der Mars macht mobil

Dark Colony

Gerade machen sich's die Menschen auf dem Mars gemütlich, da rauschen auch schon fiese Aliens an.



Kampf im Grünen: Die Rauchspuren stammen von Abwehrraketen.



Unsere Artillerie feuert mitten in die anstürmenden Taars.

Wir schreiben das Jahr 2137, und die Menschen haben sich gerade auf dem Mars flauschig eingerichtet. Doch kaum hängen die blümchengemusterten Gardinen an den Fenstern der Kolonie, da rappelt es gewaltig im Karton: Aliens auf Wanderschaft haben sich den gleichen Planeten als neue Heimstatt ausgesucht! Leider gleichen die Außerirdischen den garstigen Biestern aus Independence Day...

Im Echtzeit-Strategiespiel Dark Colony dreht sich alles um Petra-7. Damit ist nicht etwa die siebte Freundin des Koloniechefs gemeint, sondern ein wertvolles Gas. Damit finanzieren Sie Ihre Bauten, Forschungen und Truppen. Haben Sie sich für die Menschen oder die Taar (die Aliens) entschieden, geht der Run auf das knappe Gas auch schon los.

Der tödliche Kommandant

Der Basisbau ist äußerst simpel. Sie müssen sich nicht um die Aufstellung einzelner Gebäude kümmern, statt dessen wird eine bereits vorhandene Kolonie ausgebaut. Upgrades funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Im Mittelpunkt Ihrer Armee steht immer der Kommandeur. Diesen besonders harten Kerl übernimmt man von Mission zu Mission, wobei seine Erfahrung steigt. Wird er stark verwundet, bringt ihn ein Sanitätsschiff in Sicherheit. Zwar kehrt er nach kurzer Pflegephase aufgepäppelt zurück, sammelt aber in dieser Schlacht keine Erfahrungspunkte mehr. Insgesamt kann Ihr Kommandant dreimal befördert werden – je höher sein Rang, desto mehr Verstärkungen darf er ab und zu anfordern. Zudem spornt er Kameraden in seiner Nähe gewaltig an, was kurzfristig ihre Kampfwerte erhöht. Neben dem Kommandanten verfügen beide Seiten über je neun Einheitentypen, darunter ein Flieger. Durch Forschung lassen sich Angriffs- und Verteidigungswerte einzelner Truppenarten steigern.



Tag und Nacht

Alle acht Spielminuten wechselt Dark Colony zwischen Tag und Nacht. Während die Menschen im Hellen besser kämpfen und sehen, ist es bei den Taar umgekehrt. Neben einzelnen Missionen dürfen Sie eine Kampagne spielen und per Editor eigene Karten entwerfen. Eine wichtige Rolle spielen uralte Artefakte. Die findet man in unterirdischen Tunnel-Labyrinthen. Die entsprechende Technologie vorausgesetzt, können Sie die Artefakte bergen und nutzen. So verwandelt eines seine Opfer in willenlose Marionetten. Bleibt nur zu hoffen, daß unser Chefredakteur das Ding nie findet... MD

Martin Deppe



Gut, aber altbacken

Dark Colony bietet mir hübsche Feuerwerke, Lichteffekte und Tageszeitenwechsel. Vor einem halben Jahr hätte mich das noch begeistert, aber heute? Im Vergleich zur andrängenden Echtzeit-Konkurrenz gibt's nichts wirklich Neues. Das Gelände beeinflußt weder die Geschwindigkeit noch die Sichtweite meiner Mannen. Formationsbefehle fehlen völlig – ich darf meine Trupps nicht mal auf einer Taste »speichern«.

Trotzdem ist der Kampf um Petra-7 und das Wettrennen um Artefakte prickelnd. Wenn plötzlich eine Granate in meine Basis einschlägt, bricht sofort Hektik aus: Wo steckt nur der verflixte Gegner? Noch wichtiger, wie werde ich ihn los? Auch der »Fog of War« fordert mich gewaltig. Angesichts der Konkurrenz durch Dark Reign, Total Annihilation und Konsorten wirkt Dark Colony aber schon jetzt reichlich angestaubt.

Dark Colony

Genre:	Echtzeitstrategie	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	12 bis 115 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Solide Echtzeittaktik, aber kein Knaller.

Manchmal kommen sie wieder

Outpost 2

Von wegen »gute Nachbarschaft«: Zwei frisch verkrachte Kolonien auf Konfrontationskurs.



Einige Missionsziele sind noch nicht erfüllt. Völlig unbeeindruckt davon walzt die Lavamasse auf unsere Plymouth-Kolonie zu.

Kaufte jemand vor ein paar Jahren leichtfertig Sierras Weltraumkolonie-Simulation **Outpost**, war ihm eine böse Überraschung sicher: Auf der Packung angekündigte Spielteile fehlten. Spiele-Historiker markieren mit **Outpost** den Beginn der »Beta-Ära«, in der vermehrt unausgereifte Spiele die Kundschaft heimsuchten. Sierra-Tochterlabel Dynamix traut sich nun mit **Outpost 2 – Divided Destiny** ans Tageslicht. Vorurteile sind tunlichst über Bord zu werfen. Nicht nur das Designteam wurde ausgewechselt; auch das Spielprinzip hat nicht mehr viel mit dem Urahn zu tun.



Flamm, fauch, brutzel: Die gesammelten Kampfeinheiten von Eden auf einen Blick.

Heinrich Lenhardt



Betulicher Basenbau

Beim Betrachten der geruhsam tuckernden Outpost-Lkws kommt einem das Mars-Wägelchen der NASA wie ein Formel-1-Flitzer vor. Alle Liebe zum relativen Realismus in Ehren, aber Fans schnittiger Spielbarkeit kriegen bei einigen »Outpost 2«-Zickigkeiten den Weltraumkoller.

Für geduldige Genießer relativ realitätsnaher SF-Szenarien ist das Spiel nicht gänzlich reizlos. Mit Forschung, Rohstoff-Kreislauf und motivierenden Mini-Missionen ist die außerirdische Arterhaltung manierlich ausgestattet. Zäher Spielfluß, mondstaubtrockene Präsentation und triste Grafik trüben allerdings den Blick für diese inneren Werte.

Wem der ganze Infrastruktur-Kram generell Schnuppe ist und vor allem Echtzeit-Schlachten liegen, der verbrate seine irdischen Devisen lieber anderweitig.

Siedlungs-Zoff

Da ein Meteorit den Heimatplaneten pulverisiert, flüchten ein paar Hundert Menschlein ins Weltall. Kaum hat man sich eine unwirtliche Planeten-Kartoffel als neue Heimat ausgeguckt, gibt es Zoff. Die Bürger der Kolonie Eden wollen die karge Welt per Terraforming umkrempeln. »Nix da!«, grummelt das Nachbardorf Plymouth. Die Rivalität hat einen Vorteil: **Outpost 2** bietet zum einen Kolonie-Management mit Forschung und Rohstoff-Plünderung; zum anderen auch zünftige Echtzeit-Strategie. Denn wer sich nicht lieb hat, schickt dem Nachbarn ein paar destruktive Einheiten vorbei. In der Kampagne stecken pro Seite zwölf Missionen. Als Alternative lockt ein »Baut fröhlich drauflos«-Modus, außerdem gibt es ein zwölf Kapitel starkes Tutorial.

Dienst nach Vorschrift

Das beschauliche Kolonistenleben ist mit vielen Transporten und langen Wegen verbunden. Typisches Beispiel: Hat man bei den **Command & Conquers** dieser Welt ein neues Gebäude fertig, wird es einfach auf die Landkarte geklickt. **Outpost 2** besteht hingegen auf Dienst nach Vorschrift: Erst tuckert ein Laster in die Andockstation der Fabrik. Dann beladen Sie das Gefährt mit dem neuen Gebäude, docken wieder ab, fahren zur Baustelle und dürfen jetzt erst mit der Errichtung beginnen. Generell dominieren die Aufbau- und Infrastruktur-Elemente; Gefechte spielen die zweite Geige. Drei Basis-Kampfeinheiten lassen sich individuell mit Geschützen ausrüsten. Zu den wenigen witzigen Einheiten gehören die Spiders: Diese frechen Roboter-Spinnen befummeln die Bordcomputer angeschossener Gegner, um diese schließlich zu übernehmen.

Tag und Nacht

Tag- und Nacht-Zyklen wollen in einigen Missionen beachtet werden. Durch Leuchttürme bringen Sie Licht ins Dunkel. Bei den mobilen Einheiten lassen sich gar die Scheinwerfer abschalten, um den Gegner gründlicher zu überraschen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, die sich deutlich auswirken. HL

Outpost 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 110 Mark	Festplatte:	40 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	24 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Schwerfälliges Kolonien-Management.

Sport

Michael Galuschka



Und wenn's draußen noch so stürmt und schneit: Für Sportspieler könnte die kalte Jahreszeit heuer eine ganz heiße werden. Dafür sorgt – fast schon traditionell – nicht zuletzt EA Sports. Gleich das erste Modell der aktuellen Kollektion, **NHL 98**, setzt sich als neue Referenz an die Spitze unserer Charts. Doch auch deutsche Software-Schmieden schlafen nicht. Nach Ascarons **Anstoß 2** legen die Kollegen von Software 2000 einen **F1 Manager Professional** nach, der ebenfalls in für Manager bislang unerschlossene Wertungsregionen vordringt.

Nimmt man die ECTS zum Maßstab, lassen sich für die nächsten Monate eindeutige Trends festmachen. Trend Nummer 1: Eishockey; **NHL 98** bleibt nicht mehr lange allein. Virgin, Acclaim und Gremlin setzen zum Bodycheck an. Trend Nummer 2: König Fußball feuert, die WM '98 vor Augen, eine volle Breitseite auf Ihre PCs ab. Trend Nummer 3: Motorsport in allen Formen und Farben. Hoffentlich mißbrauchen die Hersteller Rennspiele nicht nur als Demonstrationsobjekt für Ihre ach so herrliche neue 3D-Engine, sondern investieren auch in Streckendesign und Fahrgefühl etwas Arbeit.

SPORT
»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«
(Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	NEU	92%
2	GrandPrix 2	Rennspiel	-	90%
3	NHL 97	Sportspiel	-	89%
4	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
5	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
6	FIFA 97	Sportspiel	-	85%
7	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
8	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
9	Pro Pinball:Timeshock	Flipper	10/97	82%
10	NASCAR Racing 2	Rennspiel	-	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	NEU	81%
12	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
13	Formel 1	Rennspiel	-	79%
14	Need for Speed 2	Rennspiel	-	79%
15	Bleifuß 2	Rennspiel	-	78%
16	Moto Racer	Rennspiel	-	76%
17	Sega Rally	Rennspiel	-	75%
18	Bundesliga Manager 97	Manager	-	75%
19	Formel 1 Manager 96	Manager	-	74%
20	Madden NFL 97	Sportspiel	-	74%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Titel-Story

Tests

Die ganze Welt der Formel 1

F1 Manager Pro

Von der Aerodynamik bis zum Zündzeitpunkt zeichnen Sie für ein komplettes

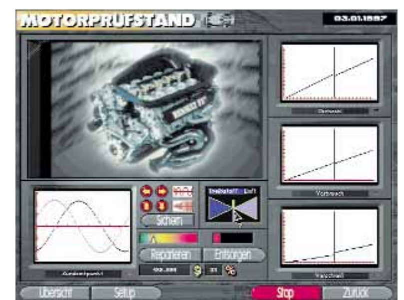
Sollte Schumi heuer auf seinem Ferrari zum dritten Mal die WM-Krone erringen, hätte die seit Jahren andauernde Formel-1-Euphorie wohl ihren Höhepunkt erreicht. Sicherlich ein exzellenter Zeitpunkt für Software 2000, den Nachfolger des F1 Managers 96 an die Fans zu bringen. Der runderneuerte F1 Manager Professional baut zwar auf dem 96er auf, bietet aber genug Neuerungen, um den Vorwurf einer verkappten Add-On-CD im Keim zu ersticken.

Hektischer 24-Stunden-Job

Als Manager, technischer Direktor und Rennleiter in Personalunion kümmern Sie sich um sämtliche Aspekte eines hochmodernen Formel-1-Stalls. Weit im Vordergrund stehen dabei natürlich finanzielle Belange. Zum einen ist Rennsport irrsinnig teuer, zum anderen sehen immer mehr beteiligte Firmen den Formel-1-Sport als Spielwiese unternehmerischer Tätigkeiten. Als Hobby-Williams kümmern Sie sich um das Sponsoring, drehen den Fans überteuerte Merchandise-Artikel an und überwachen die Bilanzen. Richtig pikant wird die Angelegenheit, wenn sich Ihre verschiedenen Funktionen in die Quere kommen. Die Entwicklungsabteilung fordert angesichts mangelnder Konkurrenzfähigkeit mehr Geldmittel für elend teure Komponenten, als Rennchef hätten Sie gern einen neuen Fahrer. Gleichzeitig bekommen sie beim Blick auf die dünne Finanzlage ein flaues Gefühl im Magen und müßten eigentlich zwei Dutzend Mechaniker entlassen, ohne die der nächstjährige Wagen aber nicht rechtzeitig fertig wird. Die häufigen Zwangssituationen und Kompromißlösungen machen einen guten Teil des täglichen Geschäfts, aber auch den Reiz des F1 Manager Pro aus.



Für spannende Rennen ist die 3D-Ansicht zu empfehlen, aus der Sie jederzeit ins Geschehen eingreifen können.



Auf dem Motorenprüfstand gilt es, das ideale Benzin-Luft-Gemisch zu ermitteln.



Im Manager-Büro geht's zu den einzelnen Untermenüs.

Michael Galuschka



Ich hab' noch lange nicht genug

Jetzt weiß ich, was ein Rennleiter an der Boxenmauer alles mitmacht: Freudig erregt schicke ich meine mit sündteuren Hightech-Teilen vollgestopften Boliden ins Rennen. Eine Stunde später trifft mich fast der Schlag. Die scheinbar überhitzten Piloten bringen es fertig, sich innerhalb von fünf Runden nacheinander ins Kiesbett zu verabschieden.

Brodelnder F1-Zirkus

Den brodelnden Formel-1-Zirkus hat Software 2000 wirklich verdammt authentisch hingekriegt. Anfänglich bremst zwar die ab und an hakelige Bedienung den Parforceritt auf die Pole-Position etwas ein. Haben Sie die wichtigsten Screens aber erst einmal intus, packt Sie unweigerlich das Rennfieber. Leider bleibt der glänzende Lack nicht ganz ohne Schrammen. Wenn die etwas fragilen Kisten schon ständig ausfallen, möchte ich zumindest gerne wissen, warum: An häufigen Kollisionen kann es nicht liegen, da selbst die jungen Wilden beim Überholen ein eher mimosenhaftes Verhalten zeigen.

Macht aber nix. Von ein paar rätselhaften Abstürzen der Testversion abgesehen, ist der F1 Manager Pro insgesamt eine ähnlich runde Sache wie ein leicht abgefahrener F1-Slick. Ein Musterbeispiel für eine lebendige und dennoch hochkomplexe Wirtschaftssimulation, die weit über einschläferndes Menü-Abklappern hinausgeht.

fessional

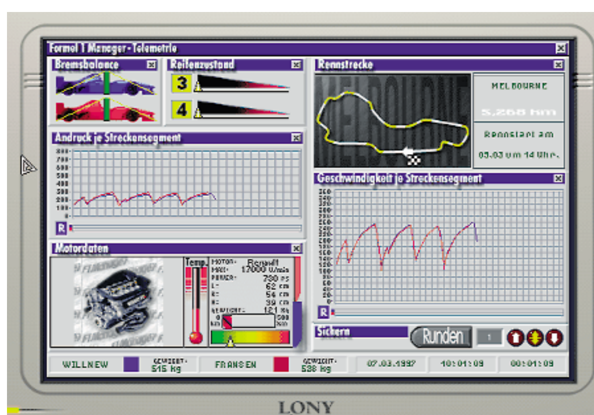
Formel-1-Team verantwortlich.

Ein Formel-1-Ingeniör hat's schwör

Um dem Zusatz »Professional« gerecht zu werden, legte die Spieltiefe im Feld der Technik mehrere Gänge zu. So ist das Setup der Wagen dank neu hinzugekommener Parameter schwerer in den Griff zu bekommen, erlaubt dafür im Gegenzug eine genauere Anpassung an die jeweilige Strecke. Besondere Sorgfalt sollten Sie der Getriebeübersetzung widmen. Die sechste Schaltstufe falsch gewählt, und schon herrscht für Sie praktisch Überholverbot – oder der Renner verhungert trotz 750 PS an der nächsten Steigung. Ingenieure mit höheren Weihen feilen auf dem Motorprüfstand am optimalen Zündzeitpunkt, geborene Aerodynamiker im Windkanal am idealen Flügeldesign. Kleine Schaufelder zeigen die Auswirkungen Ihrer Einstellungen auf das Fahrverhalten der Boliden gleich an. Einsteiger finden sich dadurch auf Anhieb prima zurecht, wozu auch die exzellente Online-Hilfe beiträgt. Einfach mit der rechten Maustaste auf einen Menüpunkt oder Button klicken; die passende Erklärung folgt auf der Stelle.



Ertragreiche Sponsoren garantieren gesunde Finanzen.



Telemetrieaufzeichnungen liefern selten brauchbares Datenmaterial.



Dieser Bildschirm regelt die Ressourcenvergabe in der Entwicklungsabteilung.

Grand Prix mit Hindernissen

Egal, ob Ihnen mehr der Managerpart oder die technische Seite zusagt: Unbestrittener Höhepunkt sind die in Echtzeit berechneten Rennen. Verbesserungen fallen hier im wahrsten Sinne sofort ins Auge. Die Streckengrafik samt Polygonboliden ist schicker geworden, die Kollisionsabfrage funktioniert nun halbwegs. Doch Schönheit ist relativ: Den optischen Ansprüchen des Spielejahrgangs 97 genügt dieser Part nicht. Echte F1-Zampanos erfreuen sich an der originalen Kommandostand-Perspektive, die im Vergleich zum Vorgänger mit neuen Eingriffsmöglichkeiten und vorbeirauschenden Rennwagen aufwarten kann. Einige Schnitzer trüben jedoch die Freude: Ausgefallene Autos verschwinden bis auf eine kleine Animation spurlos, Motorengeräusch und eingelegter Gang passen null zusammen. Bleibt ein Auto während des Trainings beispielsweise wegen Benzinmangels liegen, ist die Sitzung komplett gelaufen. Zurückspurten zur Box ist für den Piloten nicht drin.

Kennen Sie Mika Harlekin?

Das komplette Umfeld entspricht der 97er Saison; allerdings muß man mangels Lizenzen auf Originalteams und -namen verzichten. Zum Trost spendiert Software 2000 einen komfortablen Editor, mit dem Sie nicht nur die verhunzten Namen (zum Beispiel Fransen statt Frentzen) umstricken dürfen, sondern auch PCX-Bilder echten Fahrer oder Ihrer Freunde einbinden können. Noch einfacher geht es für Besitzer des Vorgängers; mittels Konverter übernimmt die Pro-Version dessen lizenzierten Datenbestand zum Editieren. MG

F1 Manager Professional

Genre:	Formel-1-Manager	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	80 MByte
Spieler:	Einer bis vier (nacheinander an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD UniVBE

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Boxen-Flair zum Mitfiebern.

Des bleiernen Fußes kleiner Bruder

Bleifuss Fun

Eher große Zehe als ganzer Fuß: Der neueste Ableger der Rennserie setzt auf leicht zugängliche Flitzerfreuden.



Verfolgungsjagd: Um die Bestzeit zu knacken, müssen wir das Phantom-Auto überholen.

Der Name mag noch so doof sein, er bürgt mittlerweile für solide PS-Qualität: **Bleifuss** titelte Virgin einst das Action-Rennspiel **Screamer** für den deutschsprachigen Markt um. Zwei Teile später ist man von den Socken ob des **Bleifuss**-Erfolgs. Die Auswirkung: Es wird alles eingebleifußt, was Räder hat und an der Marketingabteilung vorbeifährt. Ergo hat man das unschuldige Action-Geflitze **Ignition** zum Gaspedal-Durchtreter ehrenhalber ernannt: Als **Bleifuss Fun** geht die Verfolgungsjagd auf Kundenfang.


Schmissiger Start fürs Zwei-Spieler-Duell.

Noch schneller durch Turbo-Booster

Sechs unübliche Vehikel vom Schulbus bis zum Laster lassen auf sieben Phantasiestrecken die Stoßdämpfer vibrieren. Jedes hat andere Werte bei Beschleunigung, Spitzentempo, Bodenhaftung und Turbo. Per Tastendruck bekommt Ihr Auto einen ordentlichen Kick verpaßt. Danach dauert es etwas, bis sich die Turbo-Anzeige wieder auffüllt und der Beschleuniger erneut einsetzbar ist. Manchmal empfiehlt sich auch Enthaltsamkeit: Kurz vor einer 180-Grad-Steilkurve wird ein Extra-Booster schnell zum Loser.

Schilder warnen vor radikalen Richtungsänderungen, Sprüngen und Abzweigungen. Durch riskantes Runterbrettern von Abkürzungen lassen sich ein paar Sekundenbruchteile gut machen. Achten Sie dabei stets auf bewegliche Hindernisse wie landwirtschaftliche Nutzfahrzeuge oder Steinschlag.



Ein enteilender Gegner haut den Turbo rein, daß die Funken sprühen.

Im Meisterschaftsmodus müssen Sie unter die ersten drei kommen, um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren. Beim Zeitfahren oder Verfolgungsmodus (der jeweils letzte scheidet am Rundenende aus) sind fünf der sieben Pisten frei anwählbar. Nur der Zugang zu den beiden letzten Strecken muß tapfer erspielt werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich ebenso in drei Stufen dosieren wie die Grafikauflösung. Auch ohne Netzwerk ist ein humanes Duell drin: Der Bildschirm wird vertikal unterteilt, damit zwei Bleifüßler an einem PC antreten können. HL

Heinrich Lenhardt



So schön kann klein sein

Das ist er, der Twingo unter den Rennspielen: Auf den ersten Blick sympathisch, wenngleich nichts für große Jungs (zu simpel). Doch längere Proberunden offenbaren mehr Freude am Fahren als bei manchem schwerfälligen Protzmodell. In der Kleinwagen-Klasse hängt Bleifuss Fun seine direkten Konkurrenten ab. Viel Tempo, Übersicht und dezente 3D-Zooms bringen die Verfolgungsjagden auf hübschen Strecken packend rüber.

Die Langzeit-Motivation einer echten Fahrsimulation ist angesichts der gewollten Limitationen nicht ganz drin. Störend auch der einfallslose Meisterschafts-Modus, bei dem man zwischen den Rennen nicht speichern kann. Wer mit Matchbox-Charme nichts am Hut hat, wartet lieber auf den nächsten Teil: Bleifuss Rallye soll ernsthaftere Querfeldein-Fahrten bieten.

Bleifuss Fun (Ignition)

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	MS-DOS oder Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC); bis sechs (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



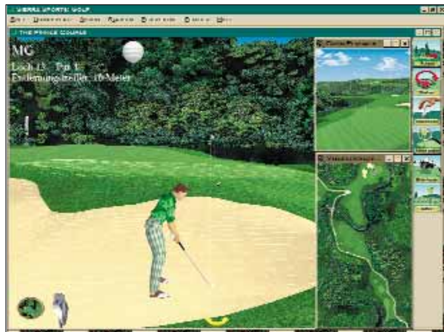
Macht zumindest kurzfristig viel Spaß.

Mit Schwung daneben

DSF Golf

Wo bitte geht's zum Strand? Bei Sierras Golf sind Ihnen mit neuartiger Steuerung häufige Bunkerbesuche gewiß.

Fröhliches Namenjonglieren bei Sierra: In seiner amerikanischen Heimat der »Sports«-Serie zugehörig, bekam das Programm bei uns den verkaufsfördernden Zusatz des Deutschen Sportfernsehen verpaßt. **DSF Golf** ähnelt steuerungstechnisch dem Minigolf aus dem eigenen Stall. Um die Verwirrung komplett zu machen, trägt das jedoch wiederum den Namen der 3D-Ultra-Reihe.



Mehrere Ansichten können Sie frei plazieren.

Die Maus als Schläger

Sierra setzt auf die sogenannte TrueSwing-Steuerung, die den altbekannten Kreisbalken überflüssig macht. Durch Zurückziehen der Maus holt Ihr Golfer Schwung; je mehr, um so weiter Sie Ihren Nager bewegen. Das anschließende Nach-vorne-Stoßen sorgt für einen hoffentlich gelungenen Schlag. Die Weite wird maßgeblich durch die Geschwindigkeit Ihres Mausschwungs bestimmt. Doch in der Praxis krankt das System an einigen Unzulänglichkeiten. Die Maus in vertikaler Richtung zu schieben ist vom Bewegungsablauf her nämlich nicht besonders natürlich. Schnell verkrampft man, was sich auf dem Bildschirm meistens in einer Bogenlampe niederschlägt. Statt geradeaus fliegt der Ball ins nächste Unterholz oder noch schlimmer in einen Bach, was die Schlagzahl beängstigend schnell in zweistellige Regionen treibt. Immerhin können Sie vor einer Partie auch auf die bewährte Mehrfachklick-Methode umstellen.



Adrett, aber nicht umwerfend: Die Grafik kann keine neuen Maßstäbe setzen.

Man spricht Deutsh

Außer dem TrueSwing weist **DSF Golf** kaum besondere Eigenheiten auf. Die drei Plätze erstrahlen im hochauflösenden Polygonkleid, das nicht ganz mit dem hohen Standard der Konkurrenz. Besser wirkt der Golfer, der mit geschmeidigen Animationen auf seine Drives und Putts reagiert. Katastrophal die deutsche Sprachausgabe: Da wird der Ball mit »Roll, Baby, roll!« angefeuert oder der Spieler gar mit frechen Sprüchen beleidigt. Anscheinend hat da jemand übersehen, daß das Ambiente beim Golf ein anderes ist als beim Eishockey oder Fußball. MG

Michael Galuschka



Schwer zu beherrschen

Eigentlich eine nette Idee mit dem TrueSwing. Nur gab's die schon bei Sim Golf und sie konnte bereits damals kaum überzeugen. Das bißchen Mehr an realistischem Golf-Feeling rechtfertigt einfach nicht den ständigen Fehlschlag-Frust. Wenn selbst nach hartem Training ein Double-Bogey als Erfolg angesehen werden muß, dann hat das Mausgeschubse seinen Sinn verfehlt. Nach der Umstellung auf die herkömmliche, passabel umgesetzte Drei-Klick-Steuerung sieht es leider nur wenig besser aus. DSF Golf ist beileibe keine schlechte Simulation des Nobelsports, hinkt der modernen Konkurrenz aber hinterher. Sowohl PGA Golf als auch Links LS sind bei Bedienung und Präsentation einen Schlag voraus.

DSF Golf

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca 100 Mark	Festplatte:	19-56 MByte
Spieler:	Einer bis sechzehn (Modem, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
Direct X	Direct X	Direct X

Grafik	Befriedigend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Es gibt bessere Alternativen.

Simulationen

Michael Schnelle



Manchmal scheint die Welt wirklich böse zu sein. Das könnte man zumindest glauben, wenn man als Simulationsfreund verzweifelt auf der Suche nach neuen Programmen ist. Doch Rettung naht! So ziemlich jeder bekannte Simulationshersteller hat mindestens ein Spiel für die nächste Zeit in petto. DIDs **F-22 ADF**, Electronic Arts **Longbow 2** oder Novalogics **Armored Fist 2** nähern sich mit Riesenschritten der Veröffentlichung. Sollten alle Companies Ihre Termine einhalten, werden wir diese drei Titel schon in der nächsten Ausgabe testen können.

Gute Aussichten für die Zukunft. Aber auch diesen Monat brauchen Sie nicht leer auszugehen. Das neue **Star Fleet Academy** begeisterte nicht nur die eingefleischten Star-Trek-Fans in der Redaktion: Seit **Wing Commander 4** und **Darkening** hat es keine heißere Weltraum-Action mehr gegeben. Und der **Joint Strike Fighter** bietet eine gute Einstiegsmöglichkeit für Simulations-Neulinge. Beide lassen Ihnen nur wenig Zeit zum Trübsal blasen – und finstere Gedanken an eine böse Welt verschwinden schnell.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
2	Mechwarrior 2	Mech-Spiel	-	86%
3	Starfleet Acadamy	Weltraumspiel	NEU	85%
4	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
5	Schleichfahrt	U-Boot-Sim.	-	84%
6	Hind	Flugsimulation	-	84%
7	Eurofighter 2000	Flugsimulation	-	83%
8	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
9	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
10	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
11	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
12	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
13	Mechwarrior: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
14	US Navy Fighters 97	Flugsimulation	-	80%
15	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
16	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
17	X-Wing vs. TIE-Fighter	Weltraumspiel	-	78%
18	Silent Hunter	U-Boot-Sim.	-	77%
19	F-22 Lightning 2	Flugsimulation	-	77%
20	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim.	10/97	76%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Kadettenschule für Star-Trek-Fans

Starfleet Academy

Willkommen auf dem harten Sitz eines föderalen Kapitäns der Sternenflotte. Ihr Kurs führt Sie in bislang unerforschte Spiele-Welten.

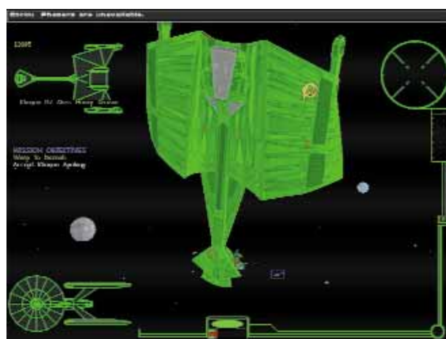
Sternzeit 2967,5: David Forrester tritt an zu seiner ersten Flugstunde, mitten im dunklen Simulationsraum der berühmten Akademie der Sternenflotte in Presidio/San Francisco. Dort soll der Kadett beweisen, daß er fähig ist, ein Raumschiff zu kommandieren. Was als Prüfung im Holodeck beginnt, hat bald Auswirkungen auf das wirkliche Leben. Romulaner und Klingonen werden zusehends unfreundlicher, das vom Aussterben bedrohte Volk der Venturi begehrt gegen sein Schicksal auf. Und außerdem ist da noch die Sache mit Forresters Vater, der bei einem mysteriösen Scharmützel im All ums Leben kam.

Facts

- 29 Missionen
- 4 Schiffstypen
- 3 Originalschauspieler
- 4 Phaserkanonen



Forrester muß sich für einen der drei möglichen Gesprächsverläufe entscheiden.


Ein Romulaner dreht friedlich seine Runden.


Der Klingone ist sauer: Sie verfolgen seine Schiffe.

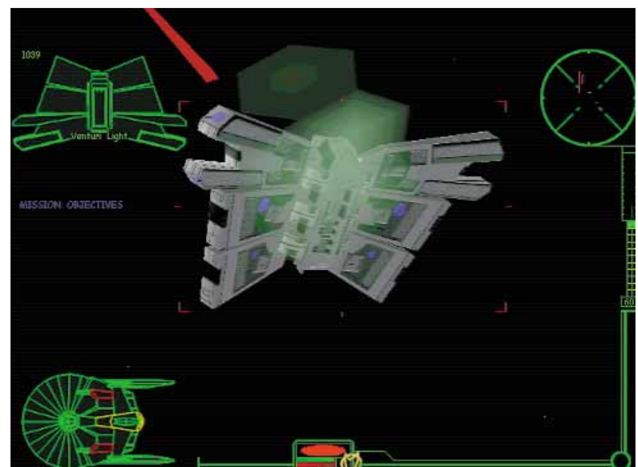
In Kirks Fußstapfen

Im Weltraum-Spektakel **Starfleet Academy** schlüpfen Sie in die Haut des David Forrester und übernehmen als verantwortlicher Kapitän das Kommando auf vier verschiedenen Schiffen. Meist fliegen Sie jedoch die legendäre Enterprise NCC-1701-A, mit der einst die Crew um Kirk durch ihre ersten **Star Trek**-Abenteuer schwebte.

Obwohl **Starfleet Academy** hauptsächlich im simulierten Weltall spielt, gibt es auch in den Räumen der Kadettenschule viel zu erleben. Hersteller Interplay hat um die spannende Story neben den Action-Missionen auch einen aufwendigen interaktiven Film gestrickt. In der Akademie sollen Sie im Kontakt mit den Kollegen den richtigen Umgangston treffen und die Mitschüler zu Höchstleistungen anspornen. Außerdem begegnen Sie alten Haudegen wie Captain Kirk, Sulu oder Chekov (alle dargestellt von den Original-Schauspielern) höchstpersönlich, die Ihnen als Mentoren mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Enterprise als Kampfjäger

Eine eigentlich absurde Tatsache müssen hartgesottene Trekker akzeptieren, um als Sternenkadett Spaß zu haben: Selbst der größte Raumkreuzer fliegt sich prinzipiell nicht anders als ein kleiner Kampfjäger aus Spielen wie



Die Venturi greifen mit ihren flachen Schiffen an.

Wing Commander. Einziger Unterschied ist die Zoomfunktion des Hauptbildschirms. Mit der können Sie auch weite Distanzen optisch überbrücken, schließlich kämpfen Sie in den Schlachten von Starfleet Academy beinahe immer über größere Entfernungen. Die Waffensysteme treffen markierte Ziele halbautomatisch, Sie müssen Ihr Schiff nur grob auf den Angreifer ausrichten. Erfahrene Weltall-Veteranen dürfen Phaserbänke und Photonen-Torpedos auf manuelle Steuerung umstellen.



So sieht es der Kapitän auf der Brücke: Den Frachter Kobayashi Maru umkreisen romulanische Raumkreuzer.

Alle Stationen in einer Hand

Komplexer als in vergleichbaren Spielen sind die Schiffssysteme. Um die meisten Apparatschaften müssen Sie sich während normaler Einsätze nicht kümmern, die betreut unbemerkt im Hintergrund Ihre Crew. Ihre Initiative ist erst in Notsituationen gefragt. Dann wird es aber hektisch: Die Schilde sind zusammengebrochen, die Phaser funktionsuntüchtig, Ihre Torpedos längst aufgebraucht. Die Lebenserhaltungsysteme brechen in zwei Minuten zusammen und jeden Gedanken an Flucht vergessen Sie besser, weil der Warp-Kern nur noch röchelt – und das, während drei romulanische Kreuzer Ihr Schiff umkreisen und einen Treffer nach dem anderen landen. Jetzt ist Krisenmanagement gefragt, und das erledigen Sie als Captain lieber selbst! Per Maus oder Tastatur-Shortcut wechseln Sie zu den wichtigsten Computerterminals wie Reparatur, Waffen und Energieverteilung. Zuerst schalten Sie den Notstrom ein, anschließend nicht benötigte Geräte wie das Kommunikationssystem aus.



Mit einem anderen Föderationsschiff ziehen Sie in die Schlacht.

Krisenmanagement

Dann konzentrieren Sie die Reparaturbemühungen Ihres Teams auf Systeme wie Schilde und Waffen. All das geschieht mitten im Kampf, das beschädigte Schiff fliegt weiter und steckt Treffer ein. Zeit für lange Überlegungen haben Sie nicht, während Sie geschäftig durch die Konfigurationscomputer der Enterprise rotieren.

Auf dem Sternenflotten-Stundenplan des Kadetten Forrester stehen insgesamt 29 Missionen. Die Aufgaben im Weltall sind vielfältig, reine Massenschlachten dagegen Mangelware. Selbst scheinbare Routineflüge arten in aufwendige Jagden

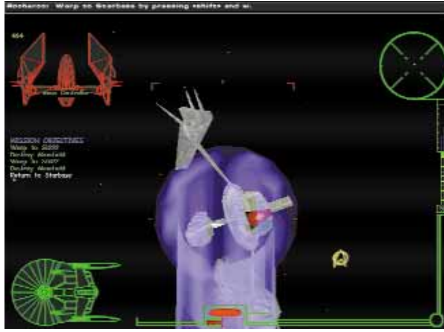
Michael Schnelle



Eldorado für Trecker

Während sich Origin mit Prophecy noch ein wenig Zeit läßt, heimst Interplays Starfleet-Simulator bereits die Lorbeeren ein. Der flotte Akademie-Lehrgang ist für mich mit Abstand das beste Computerspiel aus dem Star-Trek-Universum.

Allerdings hätte eine verzweigende Kampagne nicht geschadet, und manche Missionsbriefings sind sehr verwirrend. Ausgeglichen wird das durch eine spannende Story und hübsche Grafik. Mich persönlich spricht die Wing-Commander-Saga immer noch mehr an, Trekker werden aber ihr Eldorado finden.



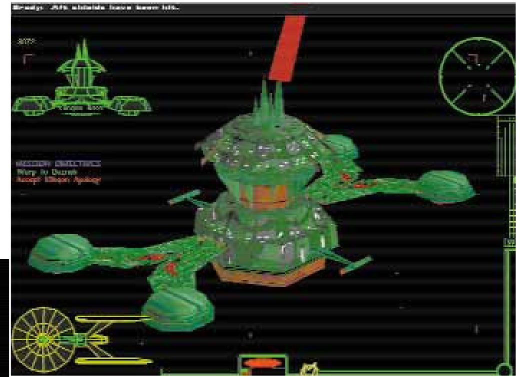
Per Traktor-Strahl kapern Sie ein Schiff.

nach Piraten aus, die Botschafter entführen oder mit Sprengkörpern drohen. Sie eskortieren Transporter, klären interstellare Nebelfelder auf, helfen beschädigten Schiffen in der Neutralen Zone oder sammeln per Traktorstrahl geheimnisvolle Artefakte ein. Viele Missionen lassen Sie nicht nur zu Phaser und Photonen-Raketen greifen, sondern verlangen auch diplomatisches Geschick. Dann kommunizieren Sie von der Brücke aus mit anderen Personen und bewältigen Konfliktsituationen, indem Sie aus Multiple-Choice-Menüs eine Auswahl treffen.

Spielerischer Höhepunkt ist das »no-win«-Szenario Kobayashi Maru, Trekkern aus dem zweiten Kinofilm bekannt. Genau wie Kirk dürfen auch Sie den Computer manipulieren, haben es allerdings wesentlich einfacher: Das Programm schlägt vor Missionsbeginn Cheats vor und läßt Sie gegen besonders dämlich agierende Gegner antreten.



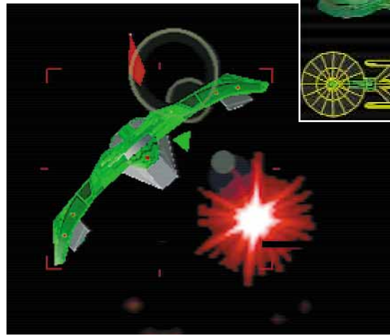
Auf diesem Terminal konfigurieren Sie Ihre Waffen.



Der Chef dieser klingonischen Raumstation soll sich bei Ihnen entschuldigen - tut er aber nicht.

Status im Maschinenraum

Trotz der langen Entwicklungszeit von rund drei Jahren präsentiert Interplay mit **Starfleet Academy** eine Simulation auf aktuellem technischem Stand. Die aufwendig gemachten Filmsequenzen überzeugen nicht nur dank der Schauspieler, sondern auch durch stimmungsvolle Kulissen und schön gerenderte Animationen. Das Programm läuft auf jedem mittleren Pentium und unterstützt sowohl Beschleunigerkarten mit 3Dfx-Chip als auch Microsofts Direct-3D-Schnittstelle. Während der Missionen informiert Sie die Crew per Sprachausgabe über denZustand der Stationen und den Fortschritt von Reparaturarbeiten. Musikalisch untermalt ein eigens komponierter Soundtrack das Geschehen, der sich aber nur grob an bekannten **Star Trek**-Melodien orientiert. Fans der Enterprise können sowohl zu zweit per Modem als auch im Netzwerk mit bis zu acht Trekkern gegeneinander antreten. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Schiffen der Sternenflotte, Romulaner oder Klingonen. Leider ändert sich bei den beiden anderen Rassen zwar das Flugverhalten der Raumschiffe, die Gestaltung der Instrumente bleibt aber gleich – optisch unterscheidet sich die Inneneinrichtung eines »Bird of Prey« also nicht von einem braven föderalen Shuttle. PS



Ein Torpedo fliegt gen Romulaner-Kreuzer.

Peter Steinlechner



Mit Warp 8 in den Wertungshimmel

Endlich! Auf ein Spiel wie Starfleet Academy warte ich seit Jahren. Neben den Missionen überzeugt mich besonders das gelungene Handling der Schiffssysteme. In verhältnismäßig kurzer Zeit hat man die Enterprise unter Kontrolle und kann sich nach Herzenslust in Maschinenraum, Navigation oder Waffenkammer austoben. Ganz nebenbei erhält man eine umfassende Einführung in die Schiffstypen zur Glanzzeit von Captain Kirk. Dazu kommen noch eine spannende und intelligente Hintergrundgeschichte sowie überzeugende Filmsequenzen – Trekker-Herz, was willst Du mehr?

Auch Kirk macht mal Pause

Einsteiger seien allerdings gewarnt: Starfleet Academy bietet teilweise beinharte Weltraum-Action. Zumindest in einigen Missionen hätte ich mir ausführlichere Briefings gewünscht. In heißen Gefechten kann man das Spiel nicht pausieren, um in aller Ruhe die Systeme neu einzustellen. So manche Enterprise dürfte im All zerbröseln, weil der Kapitän verzweifelt die Schilde neu aufbaut, während Romulaner die Außenhülle durchsieben.

Starfleet Academy

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	50 bis 150 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Ein Muß für jeden Trekker.

Die Legende kehrt zurück

Flight Simulator 98

Der dienstälteste PC-Flugsimulator startet in der 98er Fassung erneut durch.

Herzlichen Glückwunsch: Im Jubiläumsjahr zum 15ten Geburtstag erscheint bereits die siebte Version des legendären Flugsimulators von Microsoft. Der von US-Behörden sogar zur Schulung zugelassene **Flight Simulator 98** ist ein überaus seriöses Programm ohne jeden Kriegseinsatz; das Beherrschen der Instrumente steht im Vordergrund.

Michael Schnelle



Grafik nicht mehr zeitgemäß

Ja, ja, ich weiß: Der Flight Simulator steht eigentlich außerhalb jeder Kritik, ist er doch eines der bestverkauften Programme überhaupt, mit einer treuen Anhängerschaft. Und das auch zurecht. Wer sich für zivile Luftfahrt interessiert, kommt um Microsofts Simulationspaket nicht herum.

Doch ein wenig mehr Grafik-Lifting wäre schon wünschenswert gewesen. Ärgerlich auch, daß sich der Jet Ranger (den bin ich selbst mal geflogen) zwar komplex, aber sehr unrealistisch steuert. Dafür lassen sich alte Szenarien automatisch übernehmen. Derzeit ohne echte Konkurrenz, ist der Flight Simulator auch 1997 immer noch das Beste auf seinem Sektor. Ich erwarte aber mit Spannung die Konkurrenten Pro Pilot und Flight Unlimited 2.

Flughäfen mal 10

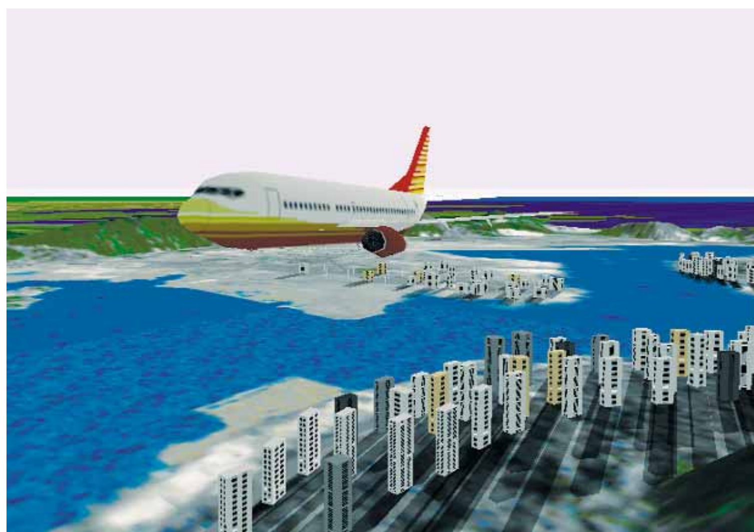
Zu den aus der Version 6.0 bekannten Fliegern (Cessna, Extra 300, Boeing 737, Segelflieger und Sopwith Camel) gesellen sich drei neue, darunter der Learjet 45 und Bells Jet-Ranger-Hubschrauber. Die Landemöglichkeiten wurden um den Faktor 10 erhöht: Mit den acht Fliegern können Sie stolze 3000 Flughäfen ansteuern. Die sind kreuz und quer über den Globus verteilt, mit Schwerpunkt USA. In Deutschland erwarten Sie gerade mal schlappe fünf Airports.

Voller Luftraum

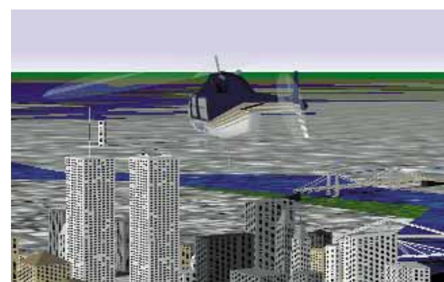
Spielerisch hat sich dagegen wenig verändert. Nach wie vor dürfen Sie mit allem verkehrstechnischen Drum und Dran von einem Ort zum anderen fliegen, vorgegebene Aufgaben (wie etwa die Landung auf einem Flugzeugträger) absolvieren oder Flugstunden bei einem digitalem Lehrer nehmen. Dabei begleiten Sie diesmal bis zu 255 Mitflieger, die mit Ihrem PC über Netzwerk oder Internet verbunden sind (Modem: zwei Piloten).

Schöner durch Direct3D?

Die Landschaft besteht wie ehedem aus zweidimensional zusammengepixelten Satelliten-Bildern, auf die vereinzelt 3D-Objekte aufgesetzt wurden. Besitzen Sie eine Direct3D-taugliche Karte, wird über die recht groben Klötze in Bodennähe durch Filterung ein gnädiger Schleier der Unschärfe gelegt. Fühlbar wird das Flugerlebnis durch einen Force-Feedback-Joystick, der Turbulenzen und unsanfte Landungen durch Rütteln direkt an Ihr Handgelenk überträgt. Das ausführliche Online-Handbuch läßt kaum Fragen offen. MIC



Mit der Boeing 737 überfliegen wir das neugestaltete Hong Kong. (Direct3D)



Ab dieser Version schwebt auch der Jet Ranger über den Dächern von New York. (Direct3D)

Flight Simulator 98

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 120 Mark	Festplatte:	95 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 255 (Netzwerk,Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 133	Pentium 200 MMX
8 MByte	16 MByte	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	6fach CD
DirectX	DirectX	Direct3D-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Perfekt für Zivilpiloten, grafisch überholt.

Es kann nur einen geben

Joint Strike Fighter

Konkurrenz belebt das Geschäft. Finden Sie heraus, welchen Kombiflieger die amerikanische Luftwaffe für den weltweiten Einsatz anschaffen sollte.

Zur Jahrtausendwende wollen sich die U.S. Streitkräfte von einigen liebgewordenen, aber veralteten Flugzeugen trennen. Sowohl F-16 als auch AV-8B Harrier genügen in Bälde nicht mehr den an sie gestellten Anforderungen. Mit einem knappen Budget im Nacken entschied man sich dafür, einen Universalfighter entwickeln zu lassen, um die beiden Veteranen zu ersetzen. Das **Joint Strike Fighter**-Programm wurde 1996 verabschiedet und zwei renommierte Flugzeugbau-Firmen mit der Herstellung eines Prototypen beauftragt. Boeings Lösung heißt X-32B, während Lockheed Martin mit der X-35B den Auftrag an Land ziehen will. Die Simulationsneulinge vom norwegischen Softwarehaus Innerloop haben für Eidos beide Kontrahenten in einem Spiel vereint.

Kampagnenquartett

Nachdem Sie sich für die tropfenförmige X-32B oder die eher konventionell anmutende X-35B entschieden haben, dürfen Sie sich an eine von zwei Kampagnen wagen. Einsteiger fliegen sich erstmal im Afghanistan-Feldzug warm, während fortgeschrittenere Piloten gleich gegen die Schergen der obligatorischen Drogenbarone in Kolumbien antreten. Erst wenn Sie in beiden Gebieten erfolgreich waren, schickt Ihr Oberkommando Sie nach Korea und bei anhaltendem Erfolg sogar nach Rußland.

Freie Missionseinteilung

Hauptziel eines jeden Feldzuges ist das Ausschalten verschiedener Primär- und Sekundärziele innerhalb eines gewissen Zeitlimits. Welche Reihenfolge Sie dabei wählen, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings sollten Sie sich erst dann auf tiefer im Feindesland gelegene Ziele stürzen, wenn die grenznahe Luftabwehr schon ausgeschaltet ist. Eingenommene Flughäfen können Sie selbst nutzen. Zwischen den Einsätzen werden Sie mit knappen Infos und einem Bildchen über neu entdeckte Einheiten unterrichtet. Dieses Wissen brauchen Sie, um zu entscheiden, mit welchem Flieger (F-22, X-32 oder X-35) Ihre drei Flügelleute Geleitschutz geben und welche Waffen Sie mit an Bord nehmen.

Schluß mit groben Pixeln

Einmal in der Luft, nehmen Sie sofort Kontakt zu einem



Die Landschaftsdarstellung zerpixelt selbst in großer Bodennähe nicht.



Im virtuellen Cockpit haben Sie alle MFDs auf einen Blick.

Michael Schnelle



Schön und action-lastig

Schon die ersten Beta-Versionen von Joint Strike Fighter machten einen technisch hervorragenden Eindruck, den die Endversion voll bestätigt. Allerdings sollten Sie einen flotten Pentium besitzen, ansonsten helfen nur eine 3Dfx-Karte und eine Handvoll Details weniger.

Hat man sich aber an der schönen Grafik sattgesehen und an die artmosphärischen, fast meditativen Klänge der Musik gewöhnt, fallen ein paar Dinge negativ auf. So sind die Flieger zwar schick in Szene gesetzt, die Waffen unter den Flügeln scheinen aber in der Luft zu schweben. Die Kampagne ist wenig dynamisch. Auch mehr Leben in der Gegend hätte nicht geschadet. Stets passieren die gleichen Dinge zur selben Zeit, nur der eigene Erfolg variiert – ein »Ich war dabei«-Gefühl kommt nicht auf.

Profis werden sich also ziemlich unterfordert fühlen. Einsteiger und Fortgeschrittene finden an JSF hingegen Gefallen, gerade weil die Missionen so übersichtlich gestaltet sind. Auch mit wenig Flugerfahrung können Sie bald Erfolgserlebnisse vorweisen. Wer mal ein wenig Simulationsluft schnuppern möchte, sollte zugreifen – vielleicht wird es ja Ihr Genre-Einstieg.



Die Flieger sind sehr schön gestaltet. Allerdings scheinen die Waffen in der Luft zu hängen.



So große Städte finden Sie recht selten.

in eisiger Höhe kreisenden AWAC-Überwachungsflugzeug auf, um vorhandene Gegner aufzuspüren, ohne das eigene Radar benutzen zu müssen. Wenn Sie sich auf die voreingestellten Wegpunkte verlassen wollen, können Sie sich nun ein paar Minuten bequem zurücklehnen, den Autopiloten seinen Weg finden lassen und die schöne Landschaft genießen. Sehr plastisch wirkende Berge und Täler ziehen unter Ihnen hinweg, bewaldete Höhenzüge säumen den Horizont und selbst in großer Bodennähe wird die Grafik niemals pixelig. Diesen Effekt erreichen die Programmierer durch den Austausch der Texturen, sobald Sie sich dem Erdboden nähern. Allerdings begegnen Ihnen ansonsten recht wenige Objekte. Städte, die Sie überfliegen, sind komplett aus 3D-Strukturen zusammengesetzt. Die eigentlichen Kämpfe gegen Panzer, Luftpatrouillen und Konvois sind für Experten durch die überlegene Waffentechnik kaum ein Problem; Einsteiger dürfen sich dennoch in einem Cheatmenü mit unendlicher Munition und Unsterblichkeit versorgen. Eine äußerst knapp gehaltene Abschlußbesprechung informiert Sie über erlittene Verluste auf beiden Seiten, bevor Sie sich dem nächsten Ziel widmen.



Zu jedem Zielobjekt gibt es eine Handvoll Infos.

Weniger Details mit 3Dfx

Schon die normale Grafik sieht fast so aus, als würde eine Beschleunigerkarte benutzt. Deshalb hatten die Entwickler eigentlich gar nicht an eine spezielle Unterstützung gedacht. Ein wenig Tempo kann aber nie schaden, weshalb sie ihre Simulation doch noch an 3Dfx-Karten angepaßt haben. Dadurch wirkt die Grafik noch weicher. Allerdings sehen Sie ein paar Details weniger, da die maximal 4 MByte Texturenspeicher für die volle JSF-Engine zu klein sind.

Für zwei Spieler reicht eine Modemverbindung völlig aus, 16 Piloten können nur über Netzwerk im Dogfight antreten. MIC



Tiefflug ist immer noch die beste Tarnung.

Joint Strike Fighter

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 99 Mark	Festplatte:	50 bis 165 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Nette Action-Simulation für Einsteiger.

iF-22 (Update-Version)

Frisch gepatcht startet iF-22 durch.



Ruckelt immer noch: Die Grafik von iF-22.

Die in unserer letzten Ausgabe getestete US-Verkaufsversion von **iF-22** war noch stark mit Fehlern behaftet. In der Zwischenzeit waren die Programmierer fleißig und haben einen 1,6 MByte großen Patch fertiggestellt, den Sie auch auf unserer CD finden.

Die Festplattenzugriffe während des Fluges wurden vermindert. Das wirkt sich je nach Rechner unterschiedlich stark aus. Auf einem unserer Testsysteme spielte sich **iF-22** spürbar schneller, während das andere fast genauso viele Festplattenhänger hatte wie zuvor. Dafür funktioniert die Bewertung der Geleitschutz-Missionen einwandfrei. Als neues Feature können Sie die Sichtbarkeit der Maschine auf dem Radar herabsetzen. Alle Verbesserungen werden laut Herstellerangaben in der deutschen Verkaufsversion enthalten sein. MIC

Michael Schnelle

Wow, da haben die Programmierer aber schnell gearbeitet. Die Liste der Korrekturen und Verbesserungen füllt mehrere DIN-A4-Seiten.

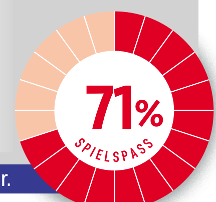
Dadurch wird die Grafik aber auch nicht schöner, nur schneller. Dafür funktioniert die Kampagne nun einwandfrei und Einsteiger werden sich über den Quasi-Unsichtbarkeitsmodus freuen. Für eine Aufwertung reicht das allerdings nicht aus – warten wir mal ab, was der nächste Patch bringt.

iF-22 (Update-Version)

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 bis 800 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Das Update bereinigt nur die gröbsten Fehler.

Adventures

Martin Deppe



Die Bäume verfärben sich langsam goldbraun, die Dunkelheit bricht früher herein – kein Zweifel, der Herbst naht im Sauseschritt. Und damit die ideale Jahreszeit, um es sich vor dem Computer gemütlich zu machen, genüßlich heißen Kakao zu schlürfen und in spannende Abenteuer einzutauchen. Auf den folgenden Seiten finden Sie für solche Exkursionen ins Ungewisse gleich zwei Titel, die es in unseren Charts diesen Monat weit gebracht haben. Westwoods **Lands of Lore 2** führt Sie in der Haut des jungen Luther (nein, diesmal ist nicht mein Vornamensvetter gemeint) in aufregende Fantasy-Welten. Den armen Kerl hat ein übler Fluch getroffen. Was für einer, verrät unser Test.

Auch das zweite Top-Spiel im Adventure-Genre ist eine Fortsetzung: In **Baphomets Fluch 2** landen Sie zwar nicht in einer Märchenwelt, doch auch die gute alte Erde bietet Mysteriöses. Begleiten Sie also George Stobbart und Nico Collard auf ihrer Jagd nach einem bösartigen Maya-Gott. Wir hatten jedenfalls viel Spaß beim Testen. Hoffentlich bekommen wir bald unser redaktionseigenes Kaminzimmer – vor einem prasselnden Holzfeuer spielen sich Adventures schließlich noch mal so gut.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Diablo	Rollenspiel	-	**88%**
2	Lands of Lore 2	Rollenspiel	NEU	**85%**
3	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	**85%**
4	Baphomets Fluch 2	Adventure	NEU	**84%**
5	Baphomets Fluch	Adventure	-	**83%**
6	Discworld 2	Adventure	-	**83%**
7	Toonstruck	Adventure	-	**81%**
8	Zork: Nemesis	Adventure	-	**80%**
9	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	**78%**
10	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	**78%**
11	Shannara	Adventure	-	**77%**
12	Rätsel des Meister Lu	Adventure	-	**77%**
13	The Dig	Adventure	-	**76%**
14	Space Bar	Adventure	10/97	**76%**
15	Last Express	Adventure	-	**75%**
16	Atlantis	Adventure	-	**74%**
17	Koala Lumpur	Adventure	-	**74%**
18	Timelapse	Adventure	-	**73%**
19	9 - The last Resort	Adventure	-	**72%**
20	Betrayal in Antara	Rollenspiel	10/97	**71%**

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Die Wiedergeburt des Rollenspiel-Genres?

Lands of Lore:

Monster und ein morphender Hauptdarsteller – die Leute von Westwood haben endlich die Fortsetzung des Fantasy-Spektakels Lands of Lore fertiggestellt. Bedeutet die Errettung eines bedauernswerten Helden auch die Rettung des darbenden Rollenspiel-Genres?

Das Schicksal meint es nicht gut mit dem jungen Luther: Erstens sitzt er im Kerker, zweitens lastet ein Fluch auf ihm. Diese kleinen Handicaps verdankt er seiner Mutter Scotia, die im ersten Teil der Westwoodschen Rollenspielsaga **Lands of Lore** das Königreich Gladstone unterjochen wollte. Zwar scheiterte die böse Hexe, konnte allerdings in letzter Sekunde ihrem Sohn die ungewollten gestaltwandlerischen Fähigkeiten unterjubeln. Dem sind sie höchst zuwider, weil Luther den Effekt nicht steuern kann und alle 5 bis 15 Minuten seine äußere Form verändert. Entweder nimmt er unwillkürlich den Körper eines starken Monsters an, oder er wird zur kleinen, wieselflinken Echse.

Zu Beginn der Fortsetzung **Götterdämmerung** zieht Luther allerdings Nutzen aus dem Fluch und entflieht seiner Zelle. Gejagt von den Wachen, stolpert er in eine dunkle Höhle, wo er tief unter der Erdoberfläche das alte, verstoßene Draracle findet. Diese allwissende Gottheit kann ihm zwar nicht direkt helfen, gibt jedoch zumindest ein paar erste Hinweise – und damit geht das Abenteuer richtig los. Abgesehen von der Vorgeschichte und einigen alten Bekannten (wie der Mystikerin Dawn samt ihrem vierarmigen Soldaten Bacatta) hat Götterdämmerung aber wenig mit dem ersten Teil zu tun und verlangt keinerlei Vorkenntnisse.

Facts

- 20 verschiedene Welten
- 80 Minuten Cutscenes
- unzählige magische Gegenstände
- riesige, vielseitige Spielumgebung
- fortgeschrittene Gegner-KI

Dunkle Grotten und lichte Wälder

Der Fluch treibt Luther durch 20 Welten. So erforscht er das altertümliche Museum des Draracles und lernt dort viel über die Geschichte von



Götterdämmerung


Durch die Klauenberge führt ein frostiger Gletscherbach.


Bacatta hilft gelegentlich weiter, ist aber nicht immer freundlich.

Gladstone sowie die Vorgänge, die zum Untergang der dunklen Armee seiner Mutter führten. Zahlreiche verfallene Ruinen, finstere Friedhöfe und kleine Dörfer später landet der Gestaltwandler wider Willen schließlich in der prächtigen Stadt seiner Vorfahren. Dort stellt er sich dem Endgegner. Zwischendurch lernt er das eisige Königreich der Klauenberge kennen und durchstöbert eine sagenumwobene Zitadelle.

Die Welten unterscheiden sich in ihren Ausmaßen ganz beträchtlich. Für die gründliche Untersuchung eines Waldgebietes benötigen Sie gleich mehrere Stunden, während die meisten Höhlen in beträchtlich kürzerer Zeit durchwandert sind.

Komplexe Aufgaben

In den Levels gibt es mehr zu tun als nur Monster jagen. Beispiel Dschungel: Dort pendeln Sie zwischen Stammeshäuptlingen, einem alten Kloster und mehreren Felsgrotten. Sie suchen ein gekidnapptes Kind, überbringen Botschaften an die verschiedensten Leute und bekommen im Gegenzug besondere Waffen oder Hinweise, wo Sie mit der Suche nach Erlösung fortfahren könnten. Gelegentlich steckt der gute Luther in der Zwickmühle und muß sich entscheiden: Soll er seiner alten Bekannten Dawn oder besser einem Mönch trauen? Beide helfen mit Ratschlägen und drücken Luther Extra-Items in die Hand. Welcher Weg letztlich der bessere ist, können Sie nicht wissen – das stellt sich erst im Spielverlauf heraus. Echte Sackgassen, die das Spiel unlösbar machen würden, vermeidet die geschickt ausgetüftelte Handlung.




Ein Schritt nach vorne schaltet von der Spielgrafik (links) in die 2D-Darstellung (rechts). Durch zwei Bilder klicken Sie sich bis zum Skelett und finden dort ein wichtiges Objekt.


Ein roter Feuerteufel stürzt sich wütend auf Luther.

Peter Steinlechner



Magisch und mächtig gut

Durch so ein packendes Rollenspiel durfte ich schon lange nicht mehr abenteuern. Die Story gehört zum spannendsten und intelligentesten, was das Genre zu bieten hat. Westwood hat viel Mühe in die Erschaffung eines glaubwürdigen Szenarios gesteckt, und der Aufwand zahlt sich aus. Monster und Kreaturen, die sich lebensecht verhalten, eine in sich logische Welt und viele Details vermitteln das Gefühl, wirklich zusammen mit Luther auf Reisen zu sein. Im dichten Wald hängen mir ständig Blätter und Gestrüpp vor der Nase, meinen Weg finde ich nicht ohne die Automap – das nervt im ersten Augenblick, wirkt aber letztlich realistisch.

Rollenspiel – oder nicht?

Durch den ständigen Wechsel zwischen »echtem« 3D und gerenderten oder gemalten Zwischensequenzen und Bildern wirkt Götterdämmerung nicht gerade wie aus einem Guß. Außerdem vermisse ich ein ausgefeilteres Charaktersystem, durch das ich wirklich Einfluß auf meinen Protagonisten nehmen könnte. Eigentlich ist Götterdämmerung kein reinrassiges Rollenspiel, sondern hat viel mit einem Action-Adventure gemein. Letztlich sind solche Feinheiten aber nebensächlich: Auf den Spielspaß kommt es an, und den bietet Götterdämmerung im Überfluß.

Kein Klumpen Labskaus, sondern ein unförmiges Monster wird Luther in der Stadt der Alten gefährlich.





Ihre alte Bekannte Dawn, dargestellt von einer ins Bild einkopierten Schauspielerin.

Jörg Langer



Die unendliche Geschichte enttäuscht nicht

Auf Lands of Lore hat die Spielewelt noch länger gewartet als auf Dungeon Keeper. Jetzt ist das epische Rollenspiel endlich da und enttäuscht die hochgesteckten Erwartungen nicht. Auch wenn KI, Szenario und Morphing-Einlagen aufgrund der jahrelangen Berichterstattung keine Überraschungen mehr darstellen – sie nun leibhaftig zu erleben, ist trotzdem toll.

Sein Alter ist dem Boliden allerdings in einem Punkt deutlich anzumerken: Was vor ein, zwei Jahren noch fantastisch ausgesehen hätte, wirkt heute halt »nur« noch gut. Mit besserer Präsentation wäre das Spielerlebnis noch wesentlich intensiver, doch auch so ist Lands of Lore 2 das mit Abstand beste Rollenspiel seit langem.

Viel Action und etwas Adventure

Die Umgebung sehen Sie aus Luthers Augen in 3D-Grafik, wie sie aus Baller- oder anderen Rollenspielen hinlänglich bekannt ist. Auf dem Weg durch die Sagenländer begegnen Ihnen etliche gerenderte oder von echten Mimen dargestellte Personen. Beispielsweise laufen Sie einen Weg entlang, als das Programm Ihren Blick in eine bestimmte Richtung auf einen Ork lenkt und diesen vollautomatisch ein Gespräch beginnen läßt. Während solcher Small-Talks bleibt die Maussteuerung eingefroren, Sie können Dialoge nur per Angreifen-Icon gewaltsam beenden. Auf einige Unterhaltungen folgt ein vorberechnetes Skript und Sie laufen automatisch anderen Personen nach. Zwischendurch treiben aufwendig gerenderte Zwischensequenzen die Handlung voran. Auch das Innere einiger Gebäude lernen Sie so kennen. Statt der 3D-Darstellung sehen Sie plötzlich ein ähnlich aussehendes Standbild, in dem Sie wie in typischen Adventures Gegenstände anklicken und benutzen können.

Magisches Morphen

Die Geschicke des Luther lenken Sie per Tastatur und Maus. Bei Kämpfen mit Schwert oder Armbrust sind vor allem schnelle Reflexe gefragt. Im Spielverlauf erlernt Luther allerlei Zaubersprüche und findet zahlreiche übersinnliche Objekte. Er kann sich heilen, umgibt sich per Knopfdruck mit magischen Schutzschilden, haut seinen Gegnern Energiebälle um die Ohren oder beschwört Hilfe in Form eines Monsters. Das dazu nötige Mana erneuert sich genauso wie seine Gesundheit nach einiger Zeit von selbst.

Luthers Verwandlungen geschehen meist zufällig. Nur bestimmte Stellen zwingen ihn in eine der beiden Formen, etwa wenn er einen engen Gang nur in seiner Miniatur-Version passieren kann. Luther kann dieses Morphen anfangs nicht beeinflussen. Erst im Spielverlauf lernt er, es zu verhindern – und später sogar, gezielt eine der beiden anderen Gestalten anzunehmen.

Kluge Biester

Götterdämmerung nutzt eines der fortschrittlichsten KI-Systeme, die es bislang in PC-Spielen gab. Das heißt nicht unbedingt, daß die Monster besonders geschickt angreifen – die meisten in den Levels umherstreunenden Kreaturen lassen Sie sogar friedlich Ihres Weges ziehen. Sie verhalten sich aber natürlich und glaubwürdig, wie etwa die doppelköpfigen Katzenwesen, die einen der Levels bevölkern. Die Biester hüpfen flink durch den Urwald, greifen nur gelegentlich mit einem eher schwa-



Aus der Echsen-Perspektive wirkt dieser Gegner gigantisch.



Aliens läßt grüßen: In der Zitadelle brütet das Böse in großen Eiern.

chen Prankenhieb an, der Luther kaum verletzt, und verziehen sich dann wieder. Die schmalen Vogelwesen von Huline umlagern Sie zwar ständig, attackieren aber nicht. Auch die Skelett-Wächter im Museum des Draracles verhalten sich grundsätzlich friedlich. Erst wenn Sie den Museumsschlüssel einsacken, reagieren die Monster ziemlich sauer, greifen an, klauen den Schlüssel aus Ihrem Inventar und versuchen dann zu fliehen. Manche der feindseligen Wesen reagieren nicht nur auf Sicht- oder Hörkontakt, sondern bemerken auch verschiedenste Arten von Magie. Wieder andere springen nur auf Bewegungen an – ähnlich dem T-Rex im ersten Teil von Jurassic Park. Verharren Sie starr, sieht ein solches Biest Sie nicht und bleibt suchend stehen.



Die Automap zeichnet verschiedene Gebiete in unterschiedlichen Farben mit.



Wo ist bloß der Schlüssel versteckt? Die Skelett-Wächter passen im Museum auf.

Nur zwei Stärken

In den meisten Rollenspielen dürfen Sie zu Beginn Ihren Protagonisten im Helden-Baukasten zusammenstellen. Nicht so in Götterdämmerung. Es gibt nur eine Hauptfigur, und die heißt Luther. Die Entwicklung seiner Stärken bestimmt der Spielverlauf. Es gibt nur zwei Werte: Kampfkraft und magische Erfahrung. Greifen Sie in Auseinandersetzungen regelmäßig zum Schwert, baut sich erstere sehr schnell auf, dafür werden Sie einige Zaubersprüche nie kennenlernen. Andererseits kommt Luther, wenn Sie lediglich seinen magischen Muskel trainieren, auch mit der besten Waffe nicht weit. Ähnlich wie in Diablo gewinnen Sie nur gegen einigermaßen starke Gegner Erfahrungspunkte. Obwohl es zahlreiche effektive Zaubersprüche gibt, ist es nicht ganz einfach, einen guten Magier auszubilden. Die nötigen Mana-Vorräte sind nämlich arg knapp bemessen, während Sie sofort über gute Schwerter stolpern. Mindestens ebenso wichtig wie Luthers Grundwerte sind die Boni, die er durch seine Kampfgeräte dazugewinnt. Jede einigermaßen brauchbare Waffe gibt ihrem Träger mehr Schlagkraft – freilich nur, solange er sie auch in der Hand hält.

Dick und breit

Ein echtes Schwergewicht ist Lands of Lore 2 in technischer Hinsicht. Insgesamt umfaßt Götterdämmerung vier CDs. Je nachdem, welche Welt auf der Festplatte gerade zwischengespeichert ist, verbraucht das Programm zwischen 130 und 200 MByte Platz. Für die Zwischensequenzen ließ Westwood einen ganzen Rechnerpark heißlaufen, viele der insgesamt 80 Minuten Animation zeigen allerdings verschiedene Varianten der gleichen Szenen, von manchen gibt es drei oder vier Versionen. Technisch kann die 3D-Grafik nicht ganz mithalten. Die platten Bitmap-Figuren wirken in die Landschaft hineingeklebt. Dafür ist die Grafik-Engine flexibel und erlaubt neben beeindruckenden Lichteffekten auch einstürzende Gänge oder sich verändernde Wände.

Erst nach Veröffentlichung will Westwood per Internet-Download Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten nachliefern. Allerdings weist der Hersteller bereits jetzt darauf hin, daß diese Version aus technischen Gründen nicht schöner, sondern nur schneller sein wird. PS



Das Draracle und Luther in einer der perfekt gerenderten Zwischensequenzen.



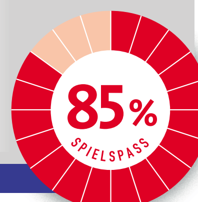
Im aufgeräumten Inventar herrscht stets Ordnung. Etwas größer könnte es trotzdem sein.

Lands of Lore: Götterdämmerung

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS und Windows ab 3.1
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	200 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Das beste Rollenspiel seit langem.

Ein Amerikaner in Paris

Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der

Auf zum nächsten Abenteuer! George Stobbard ist wieder da – und diesmal einer garstigen Maya-Gottheit auf der Spur.

Die Komplettlösung finden Sie in unserem Tips & Tricks-Teil ab Seite 173.



Unsere Helden fliehen in eine Maya-Pyramide.

Das schwarz-gelbe Team schlägt wieder zu. Ausnahmsweise ist nicht die Dortmunder Borussia gemeint, sondern Blondschopf George Stobbart mit seiner schwarzhaarigen Freundin Nico Collard. Vor einem guten Jahr zerschlugen die beiden in **Baphomets Fluch** eine tödliche Verschwörung verwirrter Tempelritter-Nachkommen. Die Jagd nach mittelalterlichen Artefakten im heutigen Europa gefiel nicht nur **Indiana Jones**-Fans. Und so war es nur eine Frage der Zeit, bis Revolution den leicht schusseligen Amerikaner nebst Augenweide Nico in **Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis** erneut ins Rätselrennen schickte.

Auch in ihrem neuen Abenteuer können die beiden dem Strudel der Ereignisse nicht entkommen: Als sie einen gewissen Professor Oubier in Paris aufsuchen, erscheint kein trotteliger Wissenschaftler, sondern ein muskelbepackter Indio nebst Komplizen. Ein Betäubungspfeil trifft Nicos zarten Hals und schickt sie ins Reich der Träume, während George vom Geschehen im wahrsten Sinne des Wortes gefesselt wird. Haben Sie die erste Hürde gemeistert, gilt Ihre Sorge natürlich der verschleppten Nico. In Oubiers Haus finden sich weitere Hinweise, daß die Quelle des Übels in Mittelamerika zu finden ist. Außerdem fällt Ihnen ein Kontoauszug in die Hände, der erkleckliche Abhebungen an einem Geldautomaten in Marseille aufzeigt.

Die Maus macht's

Die Bedienung des Spiels ist äußerst einfach. Fahren Sie



Emily ist eine gerissene Verhandlungspartnerin.



Die Schauplätze sind teilweise sehr groß und scrollen seitlich. Hier hat George gerade ein wenig gezündelt...

Peter Steinlechner



Weniger Talk-Show, bitte!

Trotz jahrelangem Training bei Hans Meiser: Für meinen Geschmack labern die Akteure auch in Baphomets Fluch 2 noch zu viel. Darf ich mal an The Dig von LucasArts erinnern? Da wurde zu spritzigen Konversationen zwischen den Sprechern hin- und hergeschaltet, mal die Totale gezeigt – kurz, es gab mehr fürs Auge als schön gepixelte Hintergrundbilder. Anders als Kollege Deppe bin ich auch von den aufgesetzten Maschinen-Rätseln wenig angetan – in Baphomet darf ich zu selten Gegenstände miteinander kombinieren.

Dafür zieht Revolution in Sachen Story und Atmosphäre wieder gekonnt alle Spannungsregister. Wer ein paar Minuten gespielt hat, will einfach wissen, wie es letztlich ausgeht. Insgesamt kann ich die Spiegel der Finsternis abenteuerlustigen Computerspielern auf jeden Fall empfehlen.

Finsternis



Die romantische Flußfahrt nimmt ein jähes Ende.

mit dem Mauszeiger über etwas wichtiges, verwandelt er sich entweder in ein Fadenkreuz (Aktion ausführen) oder eine Hand (Gegenstand aufnehmen). Eingesammelte Gegenstände lassen sich kombinieren, was jedoch sehr selten nötig ist. Bei Dialogen klicken Sie einfach Themen-Icons an. Zwar ist **Baphomets Fluch 2** weniger laberlastig als der Vorgänger, dennoch müssen Sie manche Klickerei durchstehen, um an wichtige Informationen zu kommen. Die deutsche Sprachausgabe ist gut gelungen, die Stimmen passen zu den Charakteren – besonders in Nicos Fall. Wer mag, darf farbige Untertitel hinzuschalten oder ganz auf gesprochene Texte verzichten.

Die einzelnen Schauplätze sind meist recht groß und scrollen zur Seite, wenn man George oder Nico in die entsprechende Richtung schickt. Dank Parallax-Scrolling entsteht ein räumlicher Eindruck, weil etwa Büsche im Vordergrund schneller wandern als der Hintergrund. Spieler mit schwächeren Computern schalten die Grafikqualität herunter, um flüssigere Animationen zu erhalten.





George bringt Dreharbeiten erst richtig zum Rotieren.

Zwei Einzelkämpfer

In Marseille angekommen, können Sie Nico trotz Gegenwehr ihrer Entführer aufspüren und befreien. Jetzt erst recht neugierig geworden, macht sich das Paar auf die Socken, um die ominöse Geschichte aufzuklären. Eine heiße Spur führt die beiden ins zentralamerikanische Quaramonte, wo sich ihre Wege immer wieder trennen. Nahmen Sie beim Vorgänger lediglich George an die Hand, dürfen Sie jetzt auch Nico steuern. Allerdings nur, wenn sie (vom Programm vorgegeben) an einem anderen Ort ermittelt. Der Schauplatz wechselt automatisch, was an Schnitte in Kinofilmen erinnert. So wandelt George über eine karibische Insel. Löst er hier ein bestimmtes Rätsel, wechselt die Szene, und wir finden uns in Londons Britischem Museum wieder, wo seine Freundin die Ermittlungen fortsetzt. Das Teamplay ist besonders entscheidend, wenn Nico etwa einem General amourös näherkommen muß, um ihn von Georges Aktionen abzulenken.

Manchmal führt eine falsche Entscheidung zum Bildschirmtod eines der Protagonisten (und somit zum unrühmlichen Spielende). Wenn Sie etwa auf einem Schiff einen patrouillierenden Wächter nicht ausschalten, zückt der seine Waffe und – peng! Zwischen einigen Abschnitten des Abenteuers führen kurze, aber gelungene Filmsequenzen die Handlung fort.

Härtegrad und Frustfaktor der Rätsel sind relativ niedrig angesetzt, so daß auch Einsteiger selten steckenbleiben. Vollprofis genügt ein langes Wochenende, um dem üblen Maya-Gott auf die Schliche zu kommen – sie werden aber ebenso spannend unterhalten. MD

Martin Deppe



Noch besser als der Vorgänger.

Baphomet 2 ist im Vergleich zum ersten Teil kein Quantensprung. Doch wozu auch? Anstatt mich mit Verschlimmbesserungen herumzuschlagen, freue ich mich über das Wiedersehen mit dem bewährten Detektiv-Paar und anderen Bekannten. Wer den ersten Teil nicht gespielt hat, kommt trotzdem mit der Story klar. Prima, daß es mehr Rätsel gibt, bei denen ich alte Maschinen in Gang bringen muß – das ähnelt frappierend den Basteleien an meiner Vespa. Auch der gesteigerte Wortwitz hält mich am Mausball.

Einsteigerfreundlich

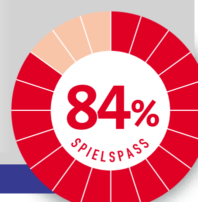
Einsteiger freuen sich, Profis fehlen »richtige« Dialoge: Nach wie vor hake ich nur symbolisierte Gesprächsthemen ab. Das Finale in der Maya-Pyramide ist mir zu schwach, denn eine Endsequenz beendet das Abenteuer abrupt. Davon abgesehen, ist Bahomets zweiter Fluch noch spannender geraten als der Vorgänger. Kurzum: ein klassisches Adventure ganz nach meinem Geschmack.

Baphomets Fluch 2

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Revolution
Anspruch:	Einsteiger bis Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	55 bis 260 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Klassisches Adventure mit netten Helden.

Ein Detektiv hat den Blues

Jack Orlando

Billiger Whisky, billiges Spiel: Für'n 50er geht Topware-Jack auf Ganovenjagd.

Bei uns in Bayern hätt's dös fei nie gehm, aber die wilden Nordamerikaner versuchten einst ihr Glück mit dem totalen Alkoholverbot. Doch die Prohibition half nur dem organisierten Verbrechen, ergo wurde der gutgemeinte Alk-Bann wieder abgeschafft. In jenen wilden 30er Jahren schlürft sich der alternde Privatdetektiv Jack Orlando durch die Budget-Fuselbestände windiger Großstadt-Bars. Bei einer abendlichen Heimwankung wird er Zeuge eines Mordes und gerät prompt unter akuten Tatverdacht. Der zuständige Kommissar sieht anscheinend weniger Fluchtgefahr als im Fall Egon Krenz. Jedenfalls gewährt er Orlando noch zwei Tage auf freiem Fuß, in denen unser Held den wahren Mörder finden muß.



Die Story müht sich redlich um ein wenig Sam Spade-Stimmung.

Pixelgroße Mikro-Items

In Topwares Krimi-Adventure steuert man den Titelhelden durch hochauflösende Highcolor-Kulissen. Durch Klick auf die rechte Maustaste rufen Sie eine Patronenhülse auf, die als sinniger Träger für vier Icons dient: bewegen, nehmen, untersuchen und – autsch! – zuhauen. Wollen Sie einen Gegenstand einsetzen, muß der Mauszeiger an den oberen Bildrand gesteuert werden – das macht die Objektsammlung sichtbar. Jetzt einfach den gewünschten Krimskrams anklicken und an der richtigen Stelle einsetzen. Einmal eingesteckte Dinge lassen sich leider nicht mehr untersuchen. Dazu kommt der leidige Hang entfesselter Grafiker zu pixelgroßen Mikro-Items, die leicht zu übersehen sind. Nicht untückisch auch die Dialoge mit anderen Charakteren: Jede noch so dumme Smalltalk-Phrase sollte eisern durchgeklickt werden. Hinter scheinbar unsinnigen Statements kann der einzige Plauderweg zu einer wichtigen Aussage liegen. HL



Im Inventar am oberen Bildrand landen auch viele Gegenstände, die sich im weiteren Spielverlauf als nutzlos erweisen.



Auf der Patronenhülse sind die vier Aktions-Icons untergebracht.

Heinrich Lenhardt



Orlando seh'n und gähnen

Ein Raymond Chandler fällt halt nicht vom Himmel. Jack Orlando verkommt zum Aushilfskrimi, der etwas unschlüssig zwischen Fäkalien-Jargon und Notstands-Witzchen pendelt.

Der alternde Detektiv mit dem Alkoholproblem sieht aus wie ein fröhlicher Versicherungsvertreter und die künstlerische Qualität der Sprachausgabe begibt sich in Schulspiel-Niederungen. Der Zweitliga-Moder haftet auch an Story und Rätseln: Die Suche nach kleinen Gegenständen und ausufernde Dialoge dominieren.

Auch wenn ich nicht vor Begeisterung im Dreieck springe: Jack Orlando hat durchaus seine einnehmenden Seiten. Das Programm ist spielbar, knausert nicht mit Komplexität und kostet etwa die Hälfte der hochpreisigen Konkurrenztitel.

Jack Orlando

Genre:	Adventure	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	30 oder 120 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 12fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Biederer Adventure-Krimi, aber preiswert.

Kain Pardon!

Legacy of Kain

Die meisten Spiele enden, wenn der Held stirbt. Bei Legacy of Kain geht das Grauen dann erst richtig los.



Kain saugt ein Opfer aus.

Kain wäre eigentlich ein ganz normaler Held, wenn es nicht diesen winzigen Unterschied gäbe: er ist ziemlich tot! Doch der junge Mann bekommt eine zweite Chance. Als Vampir wiedergeboren, kennt er nur noch eins – Rache! Und so machen Sie sich in Legacy of Kain daran, Ihre Mörder zu finden und genüßlich zu verhackstücken.

Seine Konsolen-Abstammung sieht man dem Spiel gleich an: Die mittelalterliche Welt ist strikt in Außen- und Innenräume unterteilt. Alle Gebäude sind rechtwinklig, sanfte Rundungen finden sich nur in Gestalt zarter Maiden. Speichern ist nur in bestimmten Räumen möglich.



Kain übt Vergeltung an seinen orangehaarigen Mördern.

Zu Anfang haben Sie nur Ihr treues Schwert zur Hand. Später finden sich weitere Waffen und Rüstungen, von denen es nur wenige Varianten gibt. Im Gegensatz zum »großen Bruder« Diablo fehlen Erfahrungsstufen völlig.

Bissiger Blutsauger

Um eingesammelte Zaubersprüche einzusetzen, brauchen Sie einen Magievorrat, der sich durch Tränke oder Zauberkugeln erhöht. Hauen Sie einem Opfer Ihr Schwert um die Ohren, können Sie sein Blut aufsaugen. Je nach »Blutgruppe« erhöht oder senkt sich dann Ihre Lebens- oder Magie-Energie.

Vampire haben mangels Spiegelbild enorme Schwierigkeiten beim Rasieren. Auch das Tageslicht macht ihnen zu schaffen, so daß sie unter der Sonne schlechter kämpfen. Dafür darf Kain sich in einen Werwolf, eine Fledermaus oder eine Nebelschwade verwandeln. Während der Werwolf Meister im Hindernisspringen ist, überfliegt der Miniatur-Batman ganze Landstriche, darf jedoch nicht kämpfen. In Schwadenform lassen sich Gewässer schmerzfrei überwinden, da Vampire und Werwölfe das feuchte Naß wie die Kelly-Family fürchten. Zwei weitere Verwandlungszauber machen Kain unsichtbar oder verpassen ihm eine Tarnung, in der er den Menschen als Edelmann erscheint. Auf diese Art kann er mit ihnen reden, ohne daß sie gleich schreiend das Weite suchen.

Kains Mörder sind schnell dahingerafft, doch schon bald stellt sich heraus, wer dahinter steckt: Der mächtige Magier Nubractor, der es nicht nur auf Sie, sondern auch auf das Land Nosgoth abgesehen hat. Klar, daß der Übelling schnell von der Bildfläche verschwinden muß! MD



Furchtbar: Das Innere einer Gruft.

Martin Deppe



Auf Dauer zu blutarm

Zehn Minuten nach Spielbeginn: Langsam kann ich Gegner und Gegenstände vom Hintergrund unterscheiden. Eine halbe Stunde später: Ein neuer Zauberspruch! Drei Stunden nach Spielstart: Die eintönige Landschaft nervt mich nur noch.

So läßt sich mein Test kurz zusammenfassen. Erst war ich entsetzt, dann neugierig, zuletzt gelangweilt. Wann kapieren Softwarefirmen endlich, daß PCs und Konsolen zweierlei Welten sind? Warum darf ich nur an bestimmten Punkten speichern? Warum gibt's nicht mehr Waffen? Weshalb wird jeder Dungeon, jede Hütte erst von CD nachgeladen? Hätte man hier sorgfältiger gearbeitet, wäre das Vampir-Abenteuer wirklich spannend geraten. Die riesige Welt und die Gegnerscharen sorgen immerhin dafür, daß Kains Rachefeldzug nicht zum kurzen Spaziergang gerät.

Blood Omen: Legacy of Kain

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	12 bis 195 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Mittelmäßiger Vampir-Rachefeldzug.

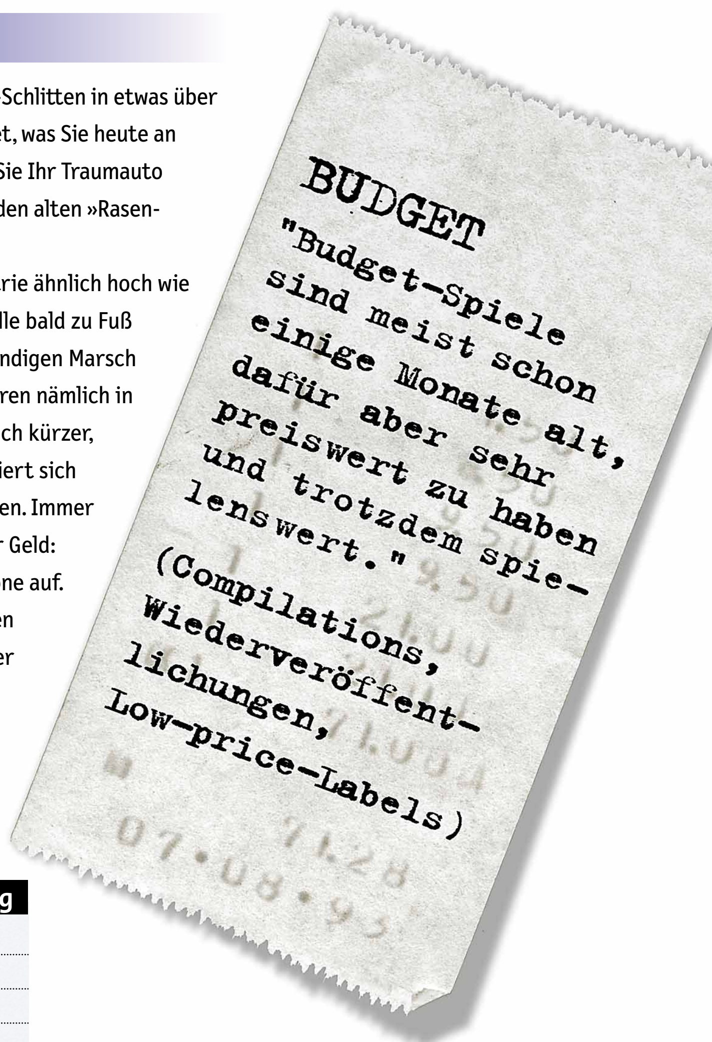
Budget

Charles Glimm



Wenn Sie wüßten, daß der nagelneue S-Klasse-Schlitten in etwas über einem Jahr nur noch ein 50stel von dem kostet, was Sie heute an Scheinen dafür hinblättern müßten – würden Sie Ihr Traumauto sofort kaufen oder doch lieber noch ein Jahr den alten »Rasenmäher« weiterfahren?

Wäre der Preisverfall in der Fahrzeugindustrie ähnlich hoch wie in der Computerspiele-Branche, würden wir alle bald zu Fuß gehen und frische, reine Luft auf dem dreistündigen Marsch ins Büro atmen – sämtliche Autohersteller wären nämlich in Kürze pleite. Nun sind zum Glück die Entwicklungszyklen für Software deutlich kürzer, Autos wesentlich langlebigere Wirtschaftsgüter und ein Programm amortisiert sich auch viel schneller. Trotzdem gibt der Trend auf dem Budget-Sektor zu denken. Immer mehr (und bessere) Spiele, in immer kürzeren Abständen, für immer weniger Geld: Topware setzt mit ihren **Gold Games 2** der vorläufigen Entwicklung die Krone auf. 24 Spiele, darunter kaum ein Jahr alte Toptitel, für zwei Mark pro Stück – den Konsumenten kann es ja im Grunde nur recht sein, solang genügend »frischer Stoff« an hochwertiger, neuer Spielesoftware nachkommt.



Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Compilation	NEU	90%
2	Megapak 7	Compilation	-	87%
3	Extreme Velocity	Compilation	-	84%
4	Megasixpak	Compilation	10/97	83%
5	Magic Carpet 2	Budget	-	83%
6	Colonization	Budget	-	82%
7	Toonstruck	Budget	-	81%
8	Megapak 6	Compilation	-	80%
9	Fighter Anthology	Compilation	NEU	80%
10	Wing Commander 3	Budget	10/97	80%
11	Zork Special Edition	Compilation	-	79%
12	Lemmings 1-3	Budget	-	79%
13	Indy Car Racing 2	Budget	-	79%
14	Links 386	Budget	NEU	78%
15	Earthworm Jim	Budget	-	77%
16	US Navy Fighters	Budget	-	77%
17	Das Rätsel des Meister Lu	Budget	10/97	77%
18	FIFA 96	Budget	-	76%
19	Z	Budget	NEU	76%
20	Award Winners	Compilation	-	76%

Die 20 besten Budget-Wiederveröffentlichungen und Compilations. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Spitzentitel für zwei Mark pro Stück

Gold Games 2

Satte zwei Dutzend Spiele faßt die neueste Compilation von Topware, darunter einige echte Toptitel – nicht nur Adventure-Freunde können zugreifen.

Mit seiner ersten Gold Games-Spielesammlung konnte Topware alles andere als begeistern. Die Auswahl der Titel war insgesamt schwach, außerdem ließen sich einige ältere Disketten-Versionen mangels Paßwort für die Kopierschutz-Abfrage nicht starten. Mit dem zweiten Anlauf Gold Games 2 wird alles anders. 24 zeitgemäße Spiele auf 22 CDs, darunter viele absolute Top-Programme und – sieht man vom müden Strategiespiel Das Gewehr sowie der unspektakulären Flugsimulation Air Power ab – praktisch keine Ausrutscher. Das Problem der Handbuchabfragen hat sich von selbst erledigt, weil alle Programme auch im Original auf CD erschienen. In der güldenen Gold Games 2-Packung verrät eine 48-seitige (ausreichende) gedruckte Anleitung, wie Sie die Perlen installieren. Die eigentlichen Handbücher zu den einzelnen Titeln befinden sich im Text- oder Acrobat-Reader-Format auf den CDs. Bei einigen Windows-Spielen wie King's Quest 7 rufen Sie umfassende Online-Hilfe per F1-Taste auf.



Baphomets Fluch: Ein Amerikaner in Paris stolpert im Cafe über einen Kriminalfall.

Anders als Koch liefert Topware nicht die Original-CDs aus, sondern legt in Papiertütchen verpackte, bunt bedruckte Eigenpressungen bei. Einige vom Gesamtumfang »dünnere« Programme teilen sich einen Silberling.

Geballte Adventure-Spiele-Ladung

Fast schon überwältigend stark ist Gold Games 2 im Genre Adventure besetzt. Bei Toonstruck abenteuern Sie sich durch eine schräge Comic-Welt voll machtbesessener Knuffelhäschen, halbstarker Kegel-Könner und gnadenloser Scherzartikel-Verkäufer. Den Test zum Nachfolger von Baphomets Fluch finden Sie in dieser Ausgabe. Im ersten Teil klären Sie als Amerikaner in Paris einen mysteriösen Bombenanschlag auf. In Sachen Präsentation, Puzzles und Story sind beide Programme gleichwertig, Toonstruck ist humoriger.



Toonstruck: Abgedrehte Rätsel mit Christopher Lloyd.

Mit Star General in den Weltraum

Sehr gut vertreten ist auch das Feld der Strategietitel. Der Warcraft-Klon War Wind spielt sich zwar vergleichsweise geruhsam, bietet aber viele Finessen. So gibt es Spezialmunition zu finden, und Sie können Einheiten von Mission zu Mission mitnehmen. Star General aus SSIs

Peter Steinlechner



Haste mal zwei Mark?

Meine Güte, wo soll das nur hinführen. Was Topware hier an gesammelten Spitzenspielen für rund 50 Mark anbietet, sucht wirklich seinesgleichen. Aus Platzgründen beschränken wir uns im Kasten auf die 10 Genre-Besten, der Rest kann aber locker mithalten. Die Mannheimer Niedrigpreis-Profis haben aus den Fehlern ihrer ersten Spielesammlung gelernt und sichtlich die richtigen Konsequenzen gezogen. Gold Games 2 taugt fast schon als Grundstock für ein umfassendes Spiele-Archiv.

Die Compilation bietet mit Baphomets Fluch und Toonstruck vor allem für Freunde intelligenter Adventures zwei erstklassige Titel. Aber auch die anderen Genres sind von Hind über Star General bis Action Soccer durchgehend gut bis sehr gut abgedeckt.



Hind: Der kolossale russische Kampf-Hubschrauber im Einsatz.

Five-Star-Serie gehört zu den anspruchsvollen Hexfeld-Strategietiteln. Sie führen mit Ihren Flotten heftige Weltraumkämpfe, bevor Ihre Landungstruppen zum Angriff auf einen Planeten ansetzen. In der Sparte Action finden Sie unter anderem **Virtua Fighter** (Test des Nachfolgers in diesem GameStar). Das schön animierte Prügelspiel im Nippon-Ambiente läßt acht Kämpfer mit je etwa 200 Bewegungsphasen und individuellen Special Moves gegeneinander antreten, einen neunten Martial-Arts-Experten dürfen Sie bei besonders guten Leistungen oder dank Cheat-Codes steuern.



War Wind: Echtzeit-Strategie von SSI mit viel Spieltiefe.



Bleifuß: Flotte Rennschlitten flitzen um die Wette – Unfälle inklusive.



Virtua Fighter: Acht flüssig bewegte Kämpfer mit vielen Special Moves.



Schatten über Riva: Rollenspiel im Schwarze-Auge-Szenario.

Doppel-Heli

Gleich zwei Spiele steuern die Simulationsexperten von Digital Integrations bei. Sowohl **Apache Longbow** als auch **Hind** gehören nach wie vor zu den Referenztiteln des Genres. Im zweiten steuern sie den legendären russischen Kampfhubschrauber, setzen Soldaten ab und schlagen sich mit dem schweren Koloß durch Feindesland. Das Rollenspiel **Schatten über Riva** brachte Topware selbst unters Volk, nachdem die Mannheimer kurzerhand alle Rechte von Attic gekauft hatten. Der Abschluß der Trilogie zum Papierrollenspiel **Das Schwarze Auge** hält zwar grafisch nicht mehr ganz mit und war vor allem Hardcore-Fans etwas zu simpel, bringt aber dank seiner packenden Atmosphäre immer noch einige Spannung auf den Bildschirm.

Voll aufs Gaspedal

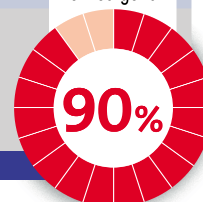
Mit **Bleifuss** und **Action Soccer** sind zwei eher Fun-orientierte Sportspiele vertreten. In ersterem sitzen Sie am Lenkrad von aufgemotzten Rennboliden und flitzen mit Karacho durch zahlreiche Rundkurse. Die Steuerung vermittelt flottes Arcade-Feeling und auch die Optik wirkt nach wie vor schick. Das Fußball-Spiel **Action Soccer** von Ubi Soft ist zwar in Sachen Grafik nicht ganz taufrisch, bietet dafür dank eingängiger und unkomplizierter Steuerung jede Menge rasanten Fußballspaß für PC-Kicker. PS

Gold Games 2

Preis:	ca. 50 Mark	Hersteller:	Topware
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Windows	Festplatte:	Ab 30 MByte
Hardware:	Pentium, 8 MByte RAM		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Toonstruck	Adventure	Sehr gut
Baphomets Fluch	Adventure	Sehr gut
Hind	Simulation	Sehr gut
Apache Longbow	Simulation	Sehr gut
Bleifuss	Sport	Gut
War Wind	Strategie	Gut
Action Soccer	Sport	Gut
Star General	Strategie	Gut
Virtua Fighter	Action	Gut
Schatten über Riva	Rollenspiel	Befriedigend

Zusammenfassung: Die Adventures sind erstklassig, und auch sonst finden sich praktisch keine schwachen Programmme. Für rund 50 Mark sind Sie auf Monate mit Spitzentiteln versorgt.



Die bislang beste PC-Spiele-Compilation.

Viel drin – viel dran

Fighter Anthology

Achtung! Electronic Arts setzt zum Simulations-Overkill an. So viele Flieger und Missionen wie in der Fighter Anthology gab's noch nie in einem Pack.

Nanu, eine Compilation mit nur zwei Titeln? Ist das überhaupt eine richtige Spielesammlung? Die Antwort lautet ja. Beide Programme stehen immer noch in unserer Simulations-Top-20 mit Einzelwertungen von rund 80 Prozent. Beide sind Simulationsklassiker.



Zu jedem Flieger hat Jane's ein Foto parat.

Michael Schnelle



Mehr Flugzeuge, als Sie fliegen können.

Wow, was Electronic Arts in der Fighter Anthology an schwerem Luftgerät auffährt, sucht bislang seinesgleichen. Rein optisch ist zwischen USNF '97 und ATF Gold zwar kaum ein Unterschied auszumachen, dafür beschäftigen Sie die zig Flieger und Missionen auf etliche Monate hinaus.

Zugegeben, die Grafik ist nicht mehr auf dem Stand der Technik. Rechtwinklig abknickende Flüsse und in die Landschaft hineingeklebte Missionsziele wären bei einer aktuellen Simulation sicherlich unakzeptabel. Dafür sind die Einsätze immer noch spannend und überzeugen, genauso wie die Kampagnen, nicht nur durch die Masse. In Kombination mit dem »Jane's«-Part gehört die Fighter Anthology in jede gute Simulationssammlung.

USNF '97

Eigentlich ist USNF '97 die auf Windows 95 upgedatete Version von U.S. Navy Fighters aus dem Jahre 1994. Unter den Fittichen von Brent »LHX Attack Chopper« Iverson entstand einer der ersten Flugsimulatoren mit SVGA-Grafik. Sie bringen einen von 10 Jägern über dem Baltikum gegen russische Umstürzler zum Einsatz. Das Arsenal enthält fast jeden gängigen Flieger von der F-14 über F-18, F-22 und Harrier, bis hin zur russischen SU-33 Flanker. Die enthaltene Missions-CD ergänzt das Kontingent um vier weitere Flugzeuge und ein Vietnam-Szenario. Zusammen mit der »Jane´s«-Enzyklopädie und dem Einsatzbaukasten ist sie in der 97er Version bereits enthalten.

ATF Gold

Satte elf Starrflügler können Sie in ATF übernehmen, dem offiziellen Nachfolger zu U.S. Navy Fighters. Hier sind vor allem Near-Future-Maschinen aus dem »Advanced Tactical Fighter«-Programm mit von der Partie, wie die X-29 oder der französische Rafale. Von der Erweiterungsdisk NATO Fighters, die im Goldpack enthalten ist, stammen Eurofighter, F-16, Grippen und SU-35. MIC


USNF '97: Die Maschinen sind sehr detailliert gestaltet. Allerdings wabern die Texturen mangels Perspektivenkorrektur.


USNF '97: Ein schwerer Treffer.


ATF Gold: Das Cockpit der F117 A.

Fighter Anthology

Preis:	ca. 90 Mark	Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	170 MByte
Hardware:	Pentium 90, 8 MByte RAM		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
US Navy Fighters ´97	Simulation	Gut
Missions-CD Marine Fighters	Simulation	Gut
ATF Gold	Simulation	Gut
Missions-CD NATO Fighters	Simulation	Gut

Zusammenfassung: Die Fighter Anthology bietet die meisten Flugzeuge, die je in einer Compilation versammelt waren. Durch die unterschiedlichen Flieger kommt Langeweile so schnell nicht auf. Allerdings sind Grafik und Sound ziemlich angejahrt.

80%

Zwei Klassiker, die immer noch Spaß machen.

FIFA Soccer 96

Der Goalgetter von EA Sports ist immer noch in Höchstform.

Zwei Tore, ein Ball und 22 Mann. Das ist der Stoff, aus dem Fußballträume sind. Für PC-Spieler am eindrucksvollsten verwirklicht hat sie bisher die **FIFA Soccer**-Reihe von EA Sports. Sie fand ihren bisherigen Höhepunkt letzten Sommer mit der 97er Version. Bis auf Netzwerk- und Hallenturniermodus war aber bereits **FIFA Soccer 96** mit nahezu allen erdenklichen Features ausgestattet. Die Möglichkeiten der ausgefeilten Steuerung reichen vom Fallrückzieher bis zum Doppelpaß. Die Virtual-Stadium-Technologie erlaubt beliebige Perspektiven auf das Geschehen. Dazu versorgt uns Wolf-Dieter Poschmann mit atmopsphärischen Kommentaren zur Lage. Und monatelangen Spielspaß garantieren die zwölf internationalen Ligen mit Saison-, Turnier- und Playoff-Modi. MG



Der Stürmer jubelt, der Torwart weint – mit diesem Volley hat er im Leben nicht gerechnet.

Michael Galuschka

Fulminanter Fußballspaß

Ran an die Joypads! An FIFA Soccer führt kein Weg vorbei. Auf das Gebolze in der Halle kann ich locker verzichten, und in Sachen Spielbarkeit steht FIFA 96 der jüngsten Auflage kaum nach: Exzellentes Paßsystem, spannende Torszenen und eine atmosphärische Soundkulisse – Fußballerherz, was willst du mehr?

FIFA Soccer 96

Genre:	Sport	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Einsteiger bis Profi	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	5 bis 25 MByte
Spieler:	Einer bis vier		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 75 16 MByte RAM 2fach CD Gamepad	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD Gravis Grip

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Der Altstar überzeugt durch gute Spielbarkeit.

Links 386 CD

Mit Access' Golf-Simulation sparen Sie sich das Schlägerschleppen.

Ein Mann, 18 Löcher und eine Herausforderung – dreschen Sie den Ball über die schönsten Grüns der Welt. Wer Golf schätzt, nicht jedoch die hohen Platzgebühren, wird schon seit 1991 von Access bestens bedient. Die **Links**-Reihe schätzen Fans vor allem wegen der realistischen Grafik und ihrer guten Spielbarkeit. Von der umfangreichen Schlägerauswahl über Wettereinflüsse bis hin zu Recorded Players ist alles vorhanden, was das Golferherz schneller schlagen läßt. Die Grafik des soliden **Links 386 CD** wirkt heute zwar schon etwas angestaubt – dafür müssen Sie nicht nach jedem Schlag minutenlang Däumchen drehen, bis Sie endlich sehen, wo Ihr Ball gelandet ist. Herausragend: Die exzellent umgesetzte Steuerung läßt das Glücksmoment außen vor; ein Birdie hängt wirklich nur von Ihrem Können ab. MG

Michael Galuschka

Oldie but Birdie

Nicht umsonst war Links 386 jahrelang unangefochten die Nummer 1 der Golf-Simulationen, nur übertroffen von den eigenen Nachfolgern. Es spielt sich auch heute noch fantastisch. Nicht nur für Besitzer leistungsschwacher Rechner, auch für weniger fanatische »Mittagspausen-Golfer« eine echte Alternative zu Neuauflagen wie der letztjährigen LS-Version.



Auf den richtigen Swing kommt es beim Golfen an.

Links 386 CD

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	Eidos Kixx
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	16 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
386/40 4 MByte RAM 2fach CD	486/66 8 MByte RAM 2fach CD	486/66 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Das Alter kann dem Spielspaß nichts anhaben.

Z

Das etwas andere Echtzeit-Strategiespiel: schrill, hektisch, bunt.

Im letzten Jahr sorgte **Z** für Aufregung im Echtzeit-Strategie-Lager. Anders als in Konkurrenzprodukten wie **Command & Conquer** oder **Warcraft 2** wird hier nicht gemächlich die eigene Basis ausgebaut. Waffenfabriken oder Reparaturhallen müssen mühsam erobert werden. Um ihre Effizienz zu steigern, ist es nötig, so viele Sektoren wie möglich zu kontrollieren. Die hergestellten Einheiten unterscheiden sich nicht nur in ihrer Feuerkraft, sondern auch in ihrer Intelligenz. Die schwachen, schlauen Roboter eignen sich besonders zum Steuern von gepanzerten Fahrzeugen. Dümmere Blechmänner treffen schlechter, haben aber meist die größere Kanone. Sind alle Gebiete auf einer Levelkarte eingenommen, steht nur noch das gegnerische Hauptquartier dem Sieg im Wege. Danach darf man sich an einer der fabelhaften Zwischensequenzen ergötzen. LA



Crash, Boom, Bang – Ein Raketenwerfer zeigt den von Süden kommenden Panzern, was er kann.

Jörg Langer

Rasante Flaggenhatz

Wenn Sie Wert auf gepflegte Hektik legen, sind Sie bei Z goldrichtig aufgehoben. Es wird keine Minute langweilig, was auch am rasanten Tempo des Computergegners liegt. Z erinnert oft an ein Actionspiel und ist ab und zu ziemlich unfair. Entweder man liebt es oder man haßt es.

Z

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	Virgin White Label
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 25 DM	Festplatte:	20 MByte
Spieler:	Einer bis vier		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	486/100 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Actionreiche Echtzeit-Taktik.

Bioforge

Mensch-Maschine auf der Suche nach ihrer Identität.

Origin entführt uns im Action-Adventure **Bioforge** auf den abgeschiedenen Mond Daedalus. Dr. Mastaba, seines Zeichens verrückter Wissenschaftler, benutzt diesen bizarren Ort für seine kybernetischen Experimente mit Menschen und Außerirdischen. Eines der unglücklichen Testobjekte ist Lex. Der muß eines Morgens beim Aufwachen feststellen, daß er zur Hälfte in einen Roboter verwandelt wurde. Der Spieler leitet Lex auf der Suche nach seiner wahren Identität und einem Ausweg durch die Basis. Dabei sind die gerenderten Räume aus verschiedenen Blickwinkeln zu sehen. Trifft Lex auf einen Gegner, kann er auf mehrere Kampftechniken oder gefundene Waffen zurückgreifen. Diverse Rätsel sind zu lösen, einige davon unter Zeitdruck. Der Persönliche Info Manager ist dabei eine unschätzbare Hilfe. CG



Von dem unfreundlichen Zeitgenossen links im Bild halten wir uns vorsichtshalber fern.

Charles Glimm

Kommt langsam, aber gewaltig

»Wer bin ich, wer hat mich so zugerichtet und wie komme ich aus diesem Alptraum wieder heraus?« Die quälenden Fragen werden leider nur langsam beantwortet. Um in die spannende Story einzutauchen, braucht es einige (Spiel-)Zeit. Dann jedoch entwickelt die Geschichte ihren eigenen Charme, und man mag nicht eher aufhören, bis man Lex in Sicherheit geführt hat.

Bioforge

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 DM	Festplatte:	5 oder 12 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Action-Adventure mit toller Atmosphäre.

Nimm zwei!



Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 doppelt auf STARTER.EXE im Hauptverzeichnis der CD klicken.

Was tun ...

wenn die Vollversion bereits eine halbe CD belegt? Weniger Demos, gekürzte Videos oder keine Patches? Nicht mit uns! Ganz im Gegenteil, wir haben die Zahl der Schnupperversionen kräftig aufgestockt und zusätzlich noch ein paar nützliche Tools für Sie aufgetrieben. Wo wir all das untergebracht haben? Ganz klar, auf einer zweiten CD. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren der Demos und mit der neuesten Folge von GameStar TV.

Vollversion

Earth Siege 2 . . . CD 1:\Original\Earth2\Setup.exe
Online-Handbuch . . . CD 1:\Original\Earth2\German\Es2guide.hlp

Exklusiv-Demos

Armored Fist . . . CD 1:\Demos\Armored\Af2demo2.exe
Forsaken . . . CD 2:\Demos\Forsaken\Setup.exe

Spielbare Demos

Achtung, Spitfire! . . . CD 1:\Demos\Aspdemo\Asp31.exe oder Asp95.exe
Beasts & Bumpkins . . . CD 2:\Demos\Beasts\Setup.exe
Bleifuss Fun . . . CD 2:\Demos\Bleifun\Setup.exe
Carmageddon Splat Pack . . . CD 2:\Demos\Carma\Dosinst.bat
Claw . . . CD 2:\Demos\Claw\Clawdins.exe
Dungeon Keeper . . . CD 1:\Demos\Keeper\Keeper95.exe
Entrepreneur . . . CD 2:\Demos\Entre\Entdemo.exe
Hexen 2 . . . CD 2:\Demos\Hexen2\Install\Setup.exe
Incubation . . . CD 1:\Demos\Incubat\Autorun.exe
Jack Orlando . . . CD 1:\Demos\Orlando\Install.exe oder Jack95.exe
Mass Destruction . . . CD 2:\Demos\Massdes\Install.exe
Moving Puzzle . . . CD 1:\Demos\Puzzle\Puzzdemo.exe
Shadows of the Empire . . . CD 2:\Demos\Shademo\Sote.exe
SODA Off-Road Racing . . . CD 2:\Demos\Sodademo\Setup.exe
Steel Panthers 3 . . . CD 2:\Demos\Sp3demo\Install.exe
The Reap . . . CD 2:\Demos\Thereap\Thereap.exe
Virtua Fighter 2 . . . CD 2:\Demos\Virtuafi\Vf2_demo.exe
World Wide Soccer . . . CD 1:\Demos\Wwsoccer\Wws.exe
Worms 2 . . . CD 2:\Demos\Worm2\Setup.exe

Demos

Agent Armstrong . . . CD 2: \Demos\Agent\Go.bat
Baphomets Fluch 2 . . . CD 2:\Demos\Bapho2\Bapho2.exe
Buccaneer . . . CD 2:\Demos\Bucdemo\Setup.exe

Programme

Display Doctor 5.3 . . . CD 2:\Diverses\Vesa\Sdd53a.exe
Indeo Video . . . CD 1:\Diverses\Vid4win\Install.exe
GameStar-Benchmark . . . CD 2:\Diverses\IDGbench\Setup.exe
WinZip 6.2 . . . CD 2:\Diverses\Winzip\Setup.exe
SDD 5.3 . . . CD 2:\Diverses\Ddoctor\Setup.exe
GameWizard 32 . . . CD 2:\Diverses\GameWiz\Gwsetup.exe
SlowDown . . . CD 2:\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Hex Workshop . . . CD 2:\Diverses\Hw32\Hworks32.exe
Demolevel Dark Reign . CD 2: :\Diverses\Dark\2test.map, 2test.scn und Tactics.mm
DirectX 3 . . . CD 1:\Diverses\DirectX3\Dxsetup.exe
DirectX 5 (Runtime) . . . CD 2:\Diverses\DirectX5\Dx5ger.exe
T-Online-Software . . . CD 2:\Originale\Tonline\Setup.exe

Videos

GameStar TV Folge 2 . . . CD 2:\Videos\Gstar.avi
Special: NHL 98 . . . CD 2:\Videos\Nhl.avi
Special: Dark Reign . . . CD 2:\Videos\Dark.avi
Preview: Half-Life . . . CD 2:\Videos\Half.avi
Preview: Wing Commander Prophecy . . . CD 2:\Videos\Wing.avi
Special: Force Feedback-Video . . . CD 1:\Videos\Force_i.avi
GameStar-Spots . . . CD 1:\Videos\Werb1_i.avi
. . . \Videos\Werb2_i.avi
. . . \Videos\Werb3_i.avi

Patches

Achtung Spitfire! . . . CD 2:\Patches\Aspv111\Patch.exe
Alexander der Große . . . CD 2:\Patches\Gboalex\Setup.exe
Anstoss 2 . . . 2:\Patches\AnstossA\Hotfix.exe
Anstoss 2 . . . CD 2:\Patches\AnstossB\A2update.exe
Betrayal in Antara . . . CD 2:\Patches\Antara\Antar110.exe
Dungeon Keeper . . . CD 2:\Patches\Keeper\Patch1.exe
Emperors of the Fading Sun . . . CD 2:\Patches\Fading\Efs_p121.exe
iF-22 . . . CD 2:\Patches\if22\If22_pia.exe und If22_pib.exe
Jetfighter 3 . . . CD 2:\Patches\Jetfigh3\Jf33dfx1exe
Links LS 98 . . . CD 2:\Patches\Linksls\Update12.zip
Lords of the Realm 2 Siege Pack . . . CD 2:\Patches\SiegeA\l2sigpt.exe
Lords of the Realm 2 Siege Pack . . . 2:\Patches\SiegeB\l2sgpz23.exe
Pacific General (US-Version) . . . CD 2:\Patches\Pacific\Pacgen11.exe
X-Wing vs. Tie-Fighter . . . CD 2:\Patches\Xvt3Dpat\Xvt3d.exe

11/97

Vollversion

Earthsiege 2

Beschützen Sie die Erde vor anrückenden Metallkolossen! In Sierras Earthsiege 2, der Vollversion auf unserer Cover-CD, werden Sie zum Retter der Menschheit.



Ausführlichere Kniffe zu Earthsiege 2 finden Sie in unserem Tips&Tricks-Teil ab Seite 173

Mit der **Earthsiege**-Reihe bewies das traditionsreiche Softwarehaus Sierra, daß spannende Kämpfe mit riesigen Metallmaschinen nicht zwingend ein Battletech-Szenario benötigen. Deshalb freuen wir uns ganz besonders, Ihnen den aktuellen zweiten Teil als uneingeschränkte Vollversion auf unserer Cover-CD (CD 1) präsentieren zu können.

Menschheit in Gefahr!

Der Supercomputer Prometheus ist nach einem verheerenden Atomkrieg zu der Überzeugung gelangt, daß die Menschen sich selbst der größte Feind sind – und ausgerottet gehören. Also schickt er vom Mond aus seine schwerbewaffneten Cybrids auf die Erde, um alles Leben aus-



In manchen der abwechslungsreichen Missionen müssen Sie Ihr Hauptquartier verteidigen.

Installation

Klicken Sie in unserem Menüprogramm auf »Originale«, »Earthsiege 2« und dann »Installation«. Wählen Sie im Setup-Menü nochmals »Installation« und absolvieren Sie die Systemtests (folgen Sie dazu den Bildschirmanweisungen). Im Menü »Systemtest beendet« klicken Sie auf »Weiter« und wählen dann »Earthsiege 2 installieren«. (Aktivieren Sie bitte nicht den Punkt »Demos installieren«, da wir diese aus Platzgründen nicht auf der CD unterbringen konnten.) Suchen Sie sich nun den gewünschten Pfad und die Installationsgröße aus. Nach erfolgter Installation starten Sie das Spiel vom Windows-95-Start-Button unter Programme\Sierra\Earthsiege II.

Handbuch

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, können Sie das Handbuch vom Hauptmenü aus über »Online-Handbuch« direkt anwählen. Im Spiel erreichen Sie es durch einen Klick auf das Fragezeichen.

Tips & Tricks

Lassen Sie sich zu Beginn nicht von den zahlreichen Instrumenten verwirren. Aktivieren Sie statt dessen über die Taste T die automatische Zielverfolgung, was Ihnen den ersten Abschuß entschieden erleichtern wird.

Benutzen Sie das Radar immer nur für kurze Zeit. Lassen Sie einen Ihrer Mitläufer mit aktivem Radar vorauslaufen. Alle Ziele die er erfaßt, erscheinen auch auf Ihrem Display.

Versuchen Sie die Gegner nur auszuschalten und nicht völlig zu vernichten. Dann erhalten sie mehr verwertbare Ersatzteile nach der Mission.


Wenn HERCs auf die computergesteuerten Cybrids treffen, geht es ganz schön heiß zu.


Das Missionsbriefing wird auf englisch gesprochen, alle Texte sind aber in deutsch.



Das Online-Handbuch verrät Ihnen alles, was Sie über die Stahlkolosse wissen wollen.

zulöschen. Doch die Menschen setzen sich mit ihren HERCS, etliche Tonnen schweren und kräftig bewaffneten Kampfmaschinen, zur Wehr. Als Anführer eines kleinen Trupps solcher Metallkrieger haben Sie drei Mitstreiter unter Ihrem Kommando.

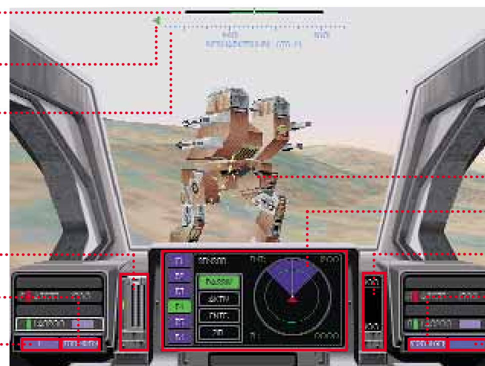
Vielfältige Missionen

Sie absolvieren Patrouilleneinsätze, verteidigen Basen und erkunden unbekannte Gebiete. Dabei sind Sie meist dem Feind zahlenmäßig weit unterlegen. Folglich ist es von immenser Bedeutung, von Anfang an mit Ihren Mannen koordiniert zusammenzuarbeiten. So schicken Sie Späher voraus, setzen das verräterische Radar nur spärlich ein und bewegen sich am Rande der gegnerischen Waffenreichweite an Ihre Ziele heran. Zwischen den Mission ordern Sie bessere HERCs und rüsten sie aus. Im Laufe der Zeit erhalten Sie so eine schlagkräftige und erfahrene Truppe. Stirbt einer Ihrer Piloten im Kampf, wird er durch einen unerfahrenen Grünschnabel ersetzt. Ihr HERC-Repertoir erweitert sich ständig, und ehe Sie sich´s versehen, dürfen Sie sogar in einen Razor steigen, den ersten und bislang einzigen Flug-HERC.

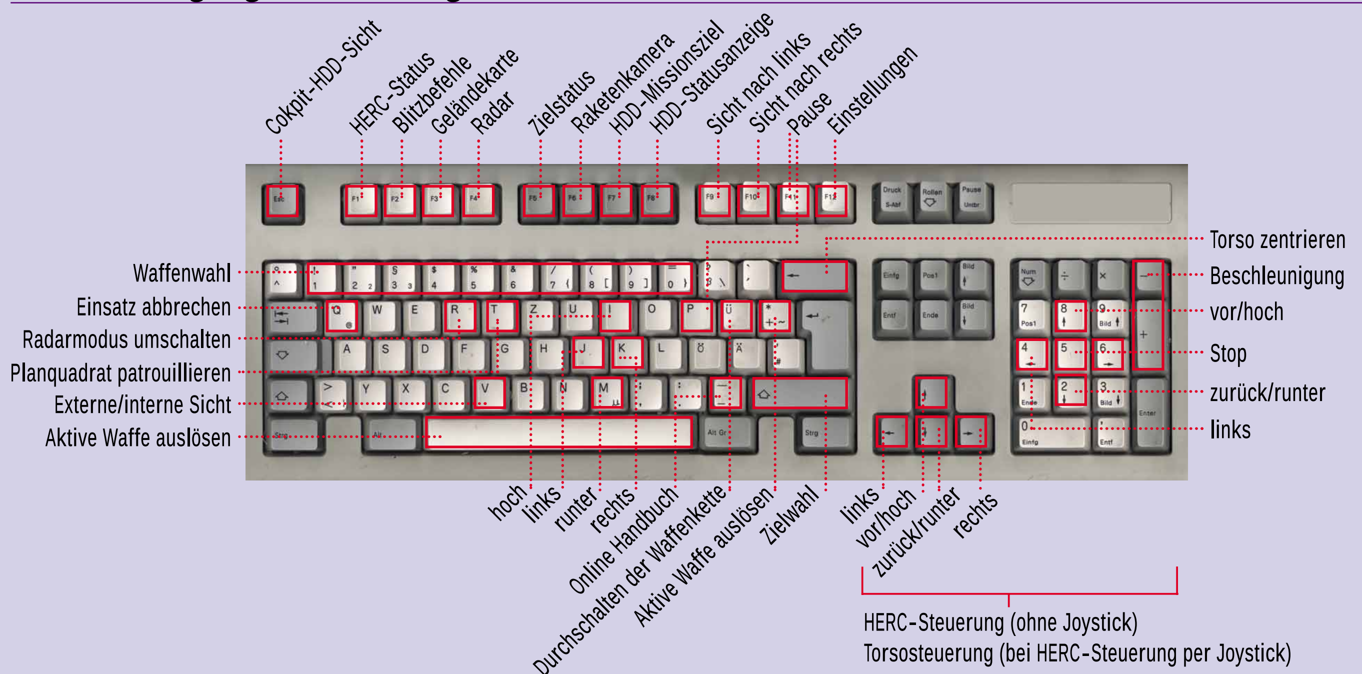
Alles unter Kontrolle

Um die Kontrolle zu behalten, benutzen Sie am besten einen Joystick mit Gashebel, wie er für Flugsimulationen üblich ist. Da Sie den »Oberkörper« des HERCs unabhängig von der Laufrichtung drehen können, ist ein Cooliehat ebenfalls von Vorteil. Ansonsten sollten Sie, bevor Sie sich in die Kampagne stürzen, zunächst mal ein paar Übungseinsätze absolvieren. MIC

Das Cockpit



Tastaturbelegung von Earthsiege 2



Exklusiv-Demos

▶Armored Fist 2 (CD1)

Sytem: MS-DOS

Was walzt denn da durch's Gemüsebeet? Erleben Sie 60 Tonnen Stahl in einer 3D-Voxelumgebung. Unsere Exklusiv-Demo zeigt Ihnen, was da bei Novalogic am Anrollen ist.

Amored Fist



Armored Fist 2: Wo bitte geht's zur Front?

▶Forsaken (CD 2)

System: Windows 95, Direct3D-Karte

Weltexklusiv können wir Ihnen die interaktive Demo von Acclaims kommendem 3D-Action-Hit Forsaken präsentieren! Das an den Klassiker Descent angelehnte Spiel schickt Sie mit Ihrem Schwebe-Motorrad durch halsbrecherische Levels. Die Demo enthält eine selbstablaufende Netzwerkpartie aus der Sicht aller sechs Fahrer. Der Clou: Sie bestimmen, wann Sie das Geschehen durch wessen Augen wahrnehmen. Auch wenn diese brandaktuelle Prä-Alpha-Demo noch nicht spielbar ist, können Sie sich so mitten hinein in die wilde Jagd versetzen.

ESC: ....Ruft das Menü auf
Pfeiltasten hoch/runter: ....Menüs wechseln
Eingabetaste: ....Untermenü auswählen
Pfeiltasten links/rechts: ....Auswahl ändern
»Playback Speed«: ....Ablaufgeschwindigkeit
»Watch Player«: ....Diesen Fahrer beobachten
»Options«: ....Grafikeinstellungen ändern

Forsaken



Forsaken: Tolle Effekte, soweit das Auge reicht.

Spielbare Demos

▶Achtung Spitfire (CD 1)

System: Windows 3.1 & 95, die Win95-Version benötigt DirectX 3

Versuchen Sie sich als Staffelführer einer Gruppe Spitfires oder kommandieren Sie eine Rotte Messerschmitts in der Luftschlacht um England.

Den Hinweis auf die nicht installierte Quicktime-Software können Sie getrost ignorieren, da sie keinen Einfluß auf das Spiel hat.

▶Beasts & Bumpkins (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX3

Bauen Sie eine kleine Siedlung, und fangen sie mindestens drei Kühe ein.

▶Bleifuss Fun (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

Spektakuläre Autorennen mit ausgeflippten Vehikeln bietet diese Demo. Bitte beachten Sie: Da es sich um die englische Version handelt, trägt die Demo den Ignition-Schriftzug. In Deutschland wird das Spiel Bleifuss Fun heißen.

Pfeiltasten: ....Beschleunigen, Bremsen, Links, Rechts
rechte SHIFT-Taste: ....Booster zuschalten
⊟/⊡: ....Hoch-/Runterschalten

Bleifuss Fun



Bleifuss Fun: Polizeiwagen und Sanitätsjeeps kämpfen um den ersten Platz.

▶Carmageddon Splat Pack (CD 2)

System: MS-DOS

Die wilden Raser sind zurück. Zeigen Sie auf diesem Bonus-Track, daß Sie zum Stunt-Fahrer geboren sind.

Ziffernblock 8: ....Gas geben
Ziffernblock 9: ....Bremsen
Ziffernblock 4: ....Links
Ziffernblock 6: ....Rechts
Leertaste: ....Handbremse

▶Claw (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

Hüpfen und rennen Sie mit dem alten Piraten durch zwei abwechslungsreiche Levels, in denen überall Feinde lauern.

Pfeiltasten: ....Links, Rechts, Klettern, Ducken
Leertaste: ....Hüpfen
STRG: ....Handschlag oder Säbelstreich
ALT: ....Schuß abgeben
SHIFT: ....Waffe wählen
Z: ....Gegenstand aufheben oder werfen

Dungeon Keeper



Dungeon Keeper: Diesem gar zornigen Horny geht man besser aus dem Weg.

▶Dungeon Keeper (CD 1)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

In diesem Demo-Szenario bauen Sie einen gemütlichen Dungeon mit Schlafzimmer, Schatzkammer und Hühnerfarm, den Sie dann gegen eindringende Helden verteidigen müssen.

POS1/ENDE: ....Dungeon zoomen
ENTF/BILD-Ab: ....Dungeon rotieren
Linke Maustaste: ....Gebiet zum Graben markieren/ ....Kreaturen aufnehmen
Rechte Maustaste: ....Kreaturen absetzen/ ....Kreaturen ohrfeigen

▶Entrepreneur (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX

Stardock Systems läßt sie zum Wirtschaftstycoon werden. Beginnen Sie Ihr Handelsimperium mit einem kleinen Computergeschäft.

▶Hexen 2 (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3a, optional OpenGL-Unterstützung

Schlüpfen Sie in die Haut eines Paladins oder einer Assassinin und holen Sie die Reiter der Apokalypse von ihrem hohen Roß.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, Rückwärts, Links, Rechts
1-4: ....Waffe auswählen
STRG: ....Waffe abfeuern, Zuschlagen

A/Y: ....nach oben/unten Schauen
D/C: ....Auf-/Abtauchen
SHIFT: ....Rennen

▶Incubation (CD 1)

System: Windows 95, benötigt DirectX 5, unterstützt 3Dfx-Karten

Die Inkubationszeit ist vorüber, in der Strategen-Gemeinde bricht wieder der Blue-Byte-Virus aus. Diesmal kommandieren Sie eine kleine Spezialeinheit in einer 3D-Umgebung voller Mutanten-Monster.

Pfeiltasten: ....Perspektive wechseln
Mauszeiger zum unteren linken Bildschirmrand bewegen: ....Optionsmenü aufrufen

Wer es geschafft hat, alle drei Demo-Level durchzukämpfen, darf an der großen Blue-Byte-Verlosung teilnehmen. Notieren Sie einfach die Anfangsbuchstaben der Namen im Abspann und senden Sie das Lösungswort an:

Blue Byte Software
Eppinghofer Str. 150
Stichwort »Mystery Tour«
45468 Mühlheim/Ruhr.

Als Hauptgewinn gibt es eine Mystery Tour für zwei Personen durch die malerischen schottischen Highlands!

Incubation



Incubation: Da wollte uns wohl jemand in den Rücken fallen?

▶Jack Orlando (CD 1)

System: MS-DOS, Windows 95, Die Windows 95-Versionbenötigt mindestens 24 MByte RAM.

Helfen Sie Privatdetektiv Jack aus einer äußerst verzwickten Lage: Er steht unter Mordverdacht. Es liegt an Ihnen, den wahren Schuldigen zu finden.

Rechte Maustaste: ....Patronenmenü aufrufen
Linke Maustaste: ....Aktion ausführen
Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand bewegen: ....Inventar/Optionsmenü aufrufen

Jack Orlando



Jack Orlando: »Sie haben das Recht, die Aussage zu verweigern.« – Jack in Nöten.

▶Mass Destruction (CD 2)

System: MS-DOS

Nein, bei Mass Destruction handelt es sich nicht um einen Wettbewerb auf dem Oktoberfest, sondern um eine äußerst kurzweilige Panzer-Ballerei.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, Rückwärts, Links, Rechts
X: ....Feuern
Y/C: ....Turm links/rechts drehe

Mass Destruction



Mass Destruction: Wir lassen unserer spielerischen Zerstörungswut freien Lauf.

▶Moving Puzzle (CD 1)

System: Windows 95

Ravensburger führt uns diese faszinierende Variante eines alten Spielprinzips vor. 16 oder 32 Teile erfordern Ihre ganze Konzentration.

▶Sega World Wide Soccer (CD 1)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

Kicken Sie mit Sega um die Welt. Machen Sie sich selbst ein Bild bei einem Match Deutschland gegen England. Anmerkung: Da das Spiel direkt von CD gestartet wird, meldet es beim Speichern der Einstellungen einen Save-Error.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, Rückwärts, Links, Rechts
X: ....Passen/Rempeln
C: ....langer Paß
SHIFT: ....Sprint
F3: ....Pause/Menü

▶Shadows of the Empire (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 5, benötigt 3D-Karte mit 3Dfx, Rendition oder Permedia-2-Chipsatz.

Neues aus dem Star Wars-Universum. Setzen Sie sich in ihren Snow Speeder und helfen Sie den Rebellen in der berühmten Schlacht um den Eisplaneten Hoth.

Shadows of the Empire



Shadows of the Empire: Ohne Harpune sind die AT-ATs nur schwer zu besiegen.

▶Soda Off-Road Racing (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

Soda steht in diesem Fall nicht für Sprudelwasser, sondern für die Short-Course Off-Road Drivers Association. Was das genau bedeutet; können Sie bei einem Demo-Rennen selbst herausfinden.

Pfeiltasten: ....Gas, Bremse, Links, Rechts
Leertaste: ....Perspektive wechseln

▶Steel Panthers 3 (CD 1)

System: MS-DOS

Kommandieren Sie die italienischen Streitkräfte im Sturm auf Beda Fomm oder versuchen Sie als deutscher Befehlshaber, die anrückenden Amerikaner zu stoppen.

T: ....Ziel erfassen
F: ....auf erfaßtes Ziel feuern
L: ....Einheit aufladen
+ / -: ....Karte zoomen

▶The Reap (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX3

Schießen sie Ihren Weg durch einen wunderschönen, isometrischen Level. Benutzen Sie dabei auch die Extrawaffen.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, Rückwärts, Links, Rechts
Alt: ....Feuern

Virtua Fighter 2



Virtua Fighter 2: Wer ist die Stärkste im ganzen Land?

▶Virtua Fighter 2 (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

Joypads werden in der Demo noch nicht unterstützt, die Vollversion wird aber auch dieses Feature bieten.

Pfeiltasten: ....Springen, Ducken, Rechts, Links
Entf: ....Block
Bild hoch: ....Schlag
Pos1: ....Kick

▶Worms 2 (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 3

Die Würmer mit den dicken Wummen sind zurück, und sie haben ihr Waffenarsenal um einiges aufgestockt.

Rechte Maustaste: ....Waffenmenü aufrufen
Linke Maustaste: ......Ziel für Homing Missiles setzen
Pfeiltasten: ....Rechts, Links
Leertaste: ....Schußstärke bestimmen
Enter: ....Sprung
TAB: ....nächster Wurm im Team
1-5: ....Zeit für Granaten einstellen
+/-: ....Sprunghöhe für Granaten einstellen

Worms 2



Worms 2: »Stirb, du Wurm!«

Demos

▶Agent Armstrong (CD 2)

System: Windows95

Das Video zeigt Ihnen einen kleinen Ausschnitt aus dem actionreichen Leben eines ballernden Pixel-Spions. Denn schon 1935 treiben Riesen-Roboter ihr Unwesen.

Baphomets Fluch



Baphomets Fluch: Kleine Schläge auf den Hinterkopf…

▶Baphomets Fluch 2 (CD 2)

System: Windows 95

Kleines Video-Appetithäppchen auf die mit Spannung erwartete Fortsetzung des letztjährigen Adventure-Hits. Erleben Sie, wie George und Nico in einen neuen Fall schlittern.

Buccaneer



Buccaneer: Mast und Schotbruch. Unser Kahn säuft gleich ab.

▶Buccaneer (CD 2)

System: Windows 95, benötigt DirectX 5

Für die Seebären unter den Computerspielern liefert SSI dieses Piratenspektakel. In den Kampf können Sie leider nicht eingreifen, jedoch mit der Eingabetaste die Perspektive wechseln.

Eingabetaste: ....Perspektive wechseln
F2: ....schaltet die Hardwarebeschleunigung
....................der Grafik zu (falls vorhanden)
Leertaste: ....zeigt den Hilfebildschirm

Patches

▶Achtung Spitfire

Pfad: CD 2:\Patches\Aspv111\Patch.exe

Behebt kleinere Fehler in der Version 1.10

▶Alexander der Große

Pfad: CD 2:\Patches\Gboalex\Setup.exe

Beseitigt Probleme der KI und verhindert sporadische Abstürze.

▶Anstoss 2

Pfad: CD 2:\Patches\AnstossA\Hotfix.exe

Behebt Installationsprobleme bei Anstoss 2. Achtung, A2update.exe muß danach unbedingt zusätzlich installiert werden!

Pfad: CD2:\Patches\AnstossB\A2update.exe

Verhindert Abstürze bei der Pokalauslosung. Anstoss 2 läßt sich nun über Autostart ausführen. Behebt außerdem einige Editorfehler.

Anstoss 2



Anstoss 2: Zu Anstoss 2 gibt es bereits zwei Patches.

▶Betrayal in Antara

Pfad: CD 2:\Patches\Antara\Antar110.exe

Beseitigt kleinere Bugs der Version 1.0.

▶Dungeon Keeper

Pfad: CD 2:\Patches\Keeper\Patch1.exe

Steigert die Gegner-KI, bietet verbesserte Computerunterstützung und optimiert die Speichern-Funktion

▶Emperors of the Fading Sun

Pfad: CD 2:\Patches\Fading\Efs_p121.exe

Behebt die Neigung des Programms, nach einigen Spieljahren abzustürzen. Plus: Zahlreiche Detailverbesserungen.

▶Jetfighter III

Pfad: CD 2:\Patches\Jetfigh3\Jf33dfx1exe

Jetfighter-3-Update für 3Dfx-Karten.

▶iF-22

Pfad: CD 2:\Patches\if22\If22_pia.exe und f22_pib.exe

Behebt eine ganze Reihe von Fehlern (siehe Testbericht in dieser Ausgabe). Damit der Update komplett ist, müssen beide Dateien ausgeführt werden.

▶Links LS 98

Pfad: CD 2:\Patches\Linksls\Update12.zip

Update auf die aktuelle Version 1.02

Links LS 98



Links LS 98: Mit V1.02 direkt auf's Grün

▶Lords of the Realm 2 Siege Pack

Pfad: CD 2:\Patches\SiegeA\l2sigpt.exe

Läßt zwei Spieler bei nur einer CD zu.

Pfad: CD 2:\Patches\SiegeB\l2sgpz23.exe

Behebt den Fehler in der Maussteuerung, den der vorhergehende Patch verursacht.

▶Pacific General

Pfad: CD 2:\Patches\Pacific\Pacgen11.exe

Behebt ein paar Ungereimtheiten in der US-Version des Pacific General.

▶X-Wing vs. Tie Fighter

Pfad: CD 2:\Patches\Xvt3Dpat\Xvt3d.exe

Direct3D-Patch für Xwing vs. TIE-Fighter.

Originale

Pfad: CD 1:\Originale\Tonline\setup.exe

Die aktuelle Version der bekannten T-Online-Zugangssoftware mit den 16- und 32-Bit-Versionen von Netscape und Microsoft Internet Explorer.

Programme

Achtung! Einige der auf der CD enthaltenen Programme sind Shareware. Nach einer gewissen Testzeit müssen Sie sich registrieren lassen, wenn Sie diese Tools weiter benutzen. Lesen Sie dazu bitte auch die entsprechenden Textdateien in den jeweiligen Ordnern.

▶GameStar Benchmark

Pfad: CD 2:\Diverses\IDGbench\Setup.exe

Der GameStar 3D Benchmark in einer verbesserten Version. Ganz neu: Ein zusätzlicher MS-DOS-Benchmark. Auch der Direct3D-Test wurde noch einmal verbessert. Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten. Außerdem läßt sich jetzt überprüfen, welche Features Ihr Beschleuniger-Board beherrscht und welche nicht.



GameStar TV – Folge 2:
Auch nach der Rekrutierung der GameStar-Crew sind noch längst nicht alle Probleme überwunden. Kann der grimmige Glimm die Jungs in den Griff kriegen? Und wo landet Privateer Lenhard?

▶Display Doctor 5.3

Pfad: CD 1:\Diverses\Vesa\Setup.exe

Das Allroundwerkzeug für Grafikkarte und Monitor. Ob' s ein VESA-Treiber sein soll oder ein Performance-Test, der Display Doctor bietet Ihnen das richtige Programm in allen Grafikfragen.

▶DirectX 3

Pfad: CD 1:\Diverses\Directx\Dxsetup.exe

Grafik- und Soundtreiber für Windows 95, die die meisten Spiele benötigen.

▶DirectX 5

Pfad: CD 2:\Diverses\Directx5\Dx5GER.exe

Die Runtime-Version von Directx5.

▶Video for Windows

Pfad: CD 1:\Diverses\Vid4win\Setup.exe

VfW-Treiber für Win 95 und Windows 3.1. Besitzer von Windows 3.1 müssen diese Treiber installieren, um die Videos betrachten zu können.

▶WinZip 6.2

Pfad: CD 2:\Diverses\Winzip\Setup.exe

Der Windows-Packer schlechthin in einer neuen Version, die wieder viele Verbesserungen bietet. Beachten Sie das Readme-File im Installationsverzeichnis.

▶Hex Workshop

Pfad:\ CD 2:\Diverses\Hw32\Hworks32.exe

Hex-Editor zum ändern von Speicherständen oder binären Dateien. Achtung: Sollte nur von Profis benutzt werden!

▶Game Wizard 32

Pfad:
CD 2:\Diverses\GameWiz\Gwshare.exe

Mit diesem Programm können Sie Screenshots anfertigen, den Computer verlangsamen oder gezielt Speicheradressen verändern.

▶SlowDown

Pfad:
CD 2:\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe

Die beste Softwarebremse für Windows 95 stammt von unserem Leser Robert A. Hanne. Stufenlos können Sie die Geschwindigkeit und die Reaktionszeit der Maus regeln. Damit wird unsere letzte Vollversion Theme Park auch auf schnellen Pentiums spielbar langsam. Vielen Dank auch noch einmal von dieser Stelle an Robert.

▶Demolevel zu Dark Reign

Pfad: CD 2:\Diverses\Dark\2test.map, 2test.scn und Tactics.mm

Altstratege Magnus Kalkuhl hat Ihnen im Tips-Artikel zum Dark Reign Editor beschrieben, wie Sie elegant eigene Levels basteln. Der spielbare Beispiellevel befindet sich auf unserer CD. Bitte direkt vom Spiel aus einladen.

Videos

▶GameStar TV 11/97 (CD 2)

Folge 2: Auf der Suche nach Mr. Lenhardt benötigt DirectHumor 2.0

Erleben Sie im zweiten Teil der GameStar Saga, wie man unproduktive Mitarbeiter zur Arbeit motiviert, erfahren Sie, was alles Flügel hat, und erleben Sie mit, was Direct-Navigation in einem handelsüblichen Y-Wing anrichten kann.

▶NHL 98 (CD 2)

Eishockey-Profi Michael Galuschka präsentiert Electronic Arts neues NHL-Referenzprogramm.

▶Dark Reign (CD 2)

Josh Resnick, Projektleiter von Dark Reign, zeigt Ihnen die Feinheiten seines Spiels.

▶Half-Life (CD 2)

Peter Steinlechner erläutert Ihnen die Spezialitäten von Half-Life.

▶Wing Commander Prophecy (CD 2)

Sehen Sie einen kurzen Einblick in den neuesten Teil der Wing-Commander-Saga.

▶Force Feedback Demonstration (CD 1)

Erleben sie Microsofts neue Force-Feedback-Technik in Bild und Ton.

▶Bonus: Die GameStar-Fernseh-Spots (CD 1)

Genießen Sie unsere Cannes-Rolle-verdächtigen TV-Werbespots. Drei Folgen lang bringen Ihnen unsere Werbeprofis den GameStar nahe. Sehen Sie, wie FlugSims, Autorennen und Actionspiele wirklich getestet werden.Ein absolutes Kultereignis, das Sie sich nicht entgehen lassen dürfen.

Zum Raustrennen und Abheften

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Tips & Tricks Inhalt 11/97



Komplett gelöst

Baphomets Fluch 2

Eigene Karten leicht gemacht

Dark Reign Level-Editor

Keine Angst vor den Mutanten

Incubation

Tips von den Programmierern

Demonworld

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

11/97

Auch Sie können mitmachen!

Ein herzliches Dankeschön an die vielen Leser, die uns mit Tips versorgt haben. Weiter so! Die ersten Einsender finden Ihren Namen bereits in dieser Ausgabe. Vor allem zu aktuellen Spielehits suchen wir immer Lösungshilfen. In Kürze drucken wir auch eine Übersicht aller bisher veröffentlichten Tips ab – so wird das herausnehmbare »Heft im Heft« noch übersichtlicher.

Lesen Sie auf der nächsten Seite: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Agent Armstrong

TIP 1: Schießen Sie auf jedes Faß und jede Kiste. Ohne Extraleben und -munition kommt Armstrong nicht weit.
TIP 2: Die meisten gegnerischen Schüsse folgen Armstrongs Sprungbewegungen, die wenigsten treffen aber, wenn er sich duckt. Deshalb sollten Sie sich bei anstürmenden Feinden sofort auf den Boden werfen.



Agent Armstrong: Und wieder ist ein Gegner ausgeschaltet.

TIP 3: Größeren gegnerischen Waffen wie stationären Flammenwerfern können Sie fast immer in den Rücken fallen. Deshalb: Augen auf, irgendwo findet sich bestimmt ein verborgener Geheimgang, um sich anzupirschen.

Akte Europa

TIP 1: Bei der Forschung sollten Sie zuerst die billigeren Projekte starten. Konzentrieren Sie sich anfangs auf das Maschinengewehr, da es für die ersten Missionen Ihre Hauptwaffe sein wird. Anschließend wertet man die Kanone auf, um die Panzer zu stärken.
TIP 2: Taucht ein Spezialauftrag auf, speichern Sie sofort den Spielstand – häufig ist das Zeitlimit nämlich sehr knapp. Ist die reguläre Mission erfolgreich beendet, gibt man Ihnen für noch nicht erfüllte Spezialaufträge lediglich zehn Minuten Galgenfrist. Schließen Sie daher noch offene Sonderaufträge vorher ab. Machmal kann man das Ende der Hauptmission hinauszögern – etwa dann, wenn der Gegner nur noch ein Gebäude hat und alle seine Truppen bereits ausgeschaltet sind.
TIP 3: Häufig blockieren Bäume den Weg – vor allem bei Spezialmissionen. Sie lassen sich durch Beschuß mit schweren Waffen beseitigen. Im Falle des entflohenen Wissenschaftlers ist das die einzige Chance, ihn rechtzeitig zu erwischen.

Alarmstufe Rot

Sebastian Wohlrab aus Hüttenberg erklärte uns, wie man im Geplänkel-Modus einen Tesla-Panzer bekommt. Starten Sie zuerst die Mission »Zusammenstoß« auf der Missions-CD Gegenangriff. Brechen Sie das Szenario ab und wechseln Sie in den Geplänkel-Modus. Wenn Sie jetzt ein Radarstörgerät bauen, sieht es zwar noch wie eines aus, kämpft aber per Energiewaffe wie ein Tesla-Panzer.

Carmageddon

Geben Sie die hilfreichen Cheats einfach während eines Rennens ein. Achtung: Für Y müssen Sie (je nach Tastaturtreiber) unter Umständen ein Z tippen – etwa bei »FUNNYJAM«.

Cheat	Wirkung
GOOGLEPLEX	Tauchgängigkeit
GIVEMELARD	Bonus-Credits
SPAMSPAMSPAMSPAM	Angewurzelte Androiden
SMALLUDDERS	Riesige Androiden
SUPERHOOPS	Explosive Androiden
IGLOOFUN	Schnellerer Wagen (Dragster)
FUNNYJAM	Turbo-Androiden
IHAVESOMESPAM	Mond-Schwerkraft
MOOSEONTHELOOSE	»Flipper-Modus«
CHICKENFODDER	»Hüpfer-Modus«
BUYOURNEXTGAME	Butterweiche Federung
ILOVENOBBY	Karte zeigt Androiden an
RUSSFORMARIO	Androiden-Elektroschock
HAMSTERSEX	Blinde Androiden
NAUGHTYTORTY	Stehauf-Androiden
INTHELOFT	»Drogen-Modus«
BOYSFROMTHEBUSH	Griffige Reifen
TRAMSARESUPER	Androiden mitnehmen
ISLANDRULES	Vulkanische Androiden
RABBITDREAMER	Jupiter-Schwerkraft
BIGBOTTOM	Kaputte Karosserie
SPAMFORREST	Sofortwirkung Handbremse
SPAMFRITTERS	Gratis-Reparaturen

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:
- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns die Beiträge auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«) und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr vollendetes Werk dann an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München


Carmageddon: Mit unseren Cheats sind sogar solche Rempeleien kein Problem mehr.

Constructor

Um bei Constructor zu schier unendlichem Reichtum zu gelangen, kann man entweder sehr hart trainieren, oder den Cheat von Matthias Buß aus Hamminkeln anwenden. Öffnen Sie das zu verändernde Savegame (SLOT*.DAT) mit dem Hex-Editor Ihrer Wahl (etwa Hex Workshop). Suchen Sie dann nach


Constructor: Per Hex-Editor beschafft man sich das nötige Kleingeld für solche Villen.

den Offsets 601C6 bis 601C8. Ersetzen Sie die drei Werte durch FF FF FF. Schon dürften Ihre Geldprobleme der Vergangenheit angehören.

Dark Colony

TIP 1: Überprüfen Sie regelmäßig Ihren Kommandanten, ob er bereits Verstärkung anfordern kann. Darauf ruft man den Truppentransporter sofort herbei. Der »Countdown« für die nächste Gratis-Truppenlieferung läuft nämlich erst dann an.

TIP 2: Der Firestorm-Geschützturm hat eine hohe Durchschlagskraft und Reichweite, auch gegen Feindflieger. Sichern Sie Ihre Basis und Petra7-Minen mit mindestens zwei Türmen, die sich gegenseitig Deckung geben.

TIP 3: Feindliche Artillerie ist gegen Luftangriffe wehrlos – nutzen Sie das aus, um die mächtigen Geschütze auszuschalten. Eigene Artillerie sichert man aus dem gleichen Grund mit Infanteristen ab.


Dark Colony: Der Kampf um den Mars wird mit Tricks und Hex-Cheat fast zum Kinderspiel

TIP 4: Die beiden Kamikaze-Einheiten, Sentinel und Slom, richten bei vorbeimarschierenden Gegnern verheerende Schäden an. Vergraben Sie die »Minen« an Punkten, die der Feind nicht umgehen kann (Furten, enge Täler).

TIP 5: Finanzielle Engpässe lassen sich per Hex-Editor beheben. Öffnen Sie dazu den gesicherten Spielstand (im Verzeichnis \SAVE die Datei X.DCG; X ist die Nummer Ihres Savegames). Bei Adresse 0002 0360 finden Sie an Stelle 25-28 den Hex-Code für Ihr Vermögen. Ändern Sie die Zahlen beliebig, beispielsweise 1027 0000 für 10.000 Credits. Wir bedanken uns für diesen Trick bei Gustel Kubirschki aus Quickborn.

DSF Golf

TIP 1: Wenn Sie es mit dem TrueSwing probieren, achten Sie darauf, Ihren Schwung vorher gewissenhaft zu kalibrieren. Ansonsten ist jeder Par-Versuch von vornherein zum Scheitern verurteilt.

TIP 2: DSF Golf bietet umfangreiche Möglichkeiten zum Lesen des Grüns. Nutzen Sie diese für erfolgreiche Putts.

TIP 3: Verzichten Sie zugunsten höherer Präzision auf das letzte Quentchen Schwungstärke. Das hilft zudem, Strafschläge zu vermeiden, die man in DSF Golf relativ schnell hinnehmen muß.

Earthsiege 2

TIP 1: Zielen Sie auf die Beine der Gegner, um sie später auszuschlachten. Ideale Waffen dafür sind Laser, Autokanone und ELF-Geschütze. Plasmakanonen sollten Sie in solchen Fällen meiden.

TIP 2: Setzen Sie EMP-Waffen gegen die Schilde feindlicher HERCs ein.

TIP 3: Achten Sie beim Bewaffnen Ihrer Maschinen darauf, nicht nur Energiewaffen einzubauen, die den Reaktor zu sehr belasten. Konventionelle Waffen wie Autogun oder Raketenwerfer brauchen kaum Energie, dafür Munition.
TIP 4: Drücken Sie Ihren Flügelmännern keine flächendeckenden Waffen wie Plasmakanonen oder Raketen in die Hand, da die Blechkameraden zu ungenau feuern und auch Ihnen schnell Schaden zufügen. Spendieren Sie ihnen statt dessen präzisere Waffen, etwa Laser. Im Gefecht sollte man nicht direkt vor den Wingmen kämpfen.
TIP 5: Manche Flügelmänner feuern dummerweise auch auf wichtige Missionsziele, die eigentlich intakt bleiben sollen (z.B. bei Download-Aufträgen). Befehlen Sie Ihnen deshalb, zu stoppen und sich zu verteidigen, wenn Sie sich dem kritischen Missionsziel nähern.
TIP 6: Eine Basis gilt als zerstört, wenn mehr als 66% der Gebäude außer Gefecht gesetzt sind. Behalten Sie diese Zahl im Hinterkopf, wenn Sie in einer eigenen Anlage kämpfen!
TIP 7: Besonders kritisch ist die erste Mission im Luna-Sektor: Hier müssen Sie eine feindliche Basis erobern. Schalten Sie nur die Geschütztürme aus – denn in der vierten Luna-Mission ist just diese Basis gegen den Feind zu verteidigen, wobei der im ersten Auftrag erlittene Schaden übernommen wird.

F1 Manager Pro

TIP 1: Ohne lukrative Werbeeinnahmen ist die Saison schon vorbei, bevor sie überhaupt angefangen hat. Beginnen Sie mit den 5-Sterne-Sponsoren und bieten Sie ihnen so wenig Werbefläche wie möglich. Der Gesichtsausdruck des Verhandlungspartners ist egal, Hauptsache, er will mit seinen Aufklebern Ihren Wagen schmücken.
TIP 2: Stellen Sie den Zündzeitpunkt auf dem Motorenprüfstand richtig ein. Das macht kaum Aufwand und bringt ein paar PS und längere Lebensdauer.
TIP 3: Vor dem Start zum Rennen so viele Teile wie möglich gegen neue austauschen – vor allem den Motor.
TIP 4: Stellen Sie im Zeittraining die Anzahl der fliegenden Runden auf zwei. Damit sind sechs statt der üblichen vier »gezeiteten« Runden möglich.
TIP 5: Stillstand bedeutet in der Formel 1 Rückschritt. Kaufen und entwickeln Sie deshalb so viele neue Teile, wie der Kontostand hergibt.

Interstate '76

TIP 1: Diese geniale Entdeckung machte Carsten Brennecke aus Laatzen: Wenn Sie vor der letzten Mission Oberbösewicht Antonio Malochio zum Duell herausgefordert haben, können Sie im darauffolgenden Auswahl-Bildschirm auch den Helikopter wählen. Einfach auf den kleinen Hubschrauber oben links im Bild klicken.
TIP 2: Sollten Sie keinen entsprechenden Spielstand gespeichert haben, so können Sie die vorigen Missionen mit unserem Tip aus der letzten Ausgabe im Schnelldurchlauf lösen. Dazu tippen Sie während der Fahrt einfach GETDOWN ein (dabei »Shift«- und »Strg«-Taste gedrückt halten). Nun wird man von allen anderen Fahrzeugen angegriffen. Ist der eigene Wagen zerstört, kommt man einen Level weiter.

Lands of Lore 2

TIP 1: Falls Sie Götterdämmerung nicht gerade in Rekordzeit durchspielen wollen, sollten Sie unbedingt jeder Sub-Quest nachgehen. Die sind meist nicht lang, bringen Luther aber immer sehr gute Waffen oder Rüstungen ein.
TIP 2: Ein Allzweck-Held kann zwar sowohl mit Säbel als auch mit Magie kämpfen, aber mit keinem von beiden richtig. Entscheiden Sie sich vor Spielbeginn für eine der Stärken und bauen Sie die konsequent aus.
TIP 3: Falls Ihr Inventar überquillt, legen Sie in jedem Level ein Zentrallager an und markieren es auf der Karte.
TIP 4: Markieren Sie jede Auffälligkeit auf der Karte mit einer Beschreibung. Notieren Sie nach Möglichkeit auch die Namen von Personen. Die meisten spielen früher oder später eine Rolle.
TIP 5: Wenn Sie nach Zwischensequenzen zu deren Schauplatz zurückkehren können, sollten Sie das immer solange tun, bis die Türen versperrt sind oder dort nichts mehr passiert. Speichern Sie vorher den Spielstand – manche Gesprächspartner schätzen es gar nicht, Sie schon wieder zu sehen.
TIP 6: Augen auf, wenn Luther morpht. Besonders wenn er zur Echse wird, sind oft versteckte Geheimgänge mit Extras in unmittelbarer Nähe.

Legacy of Kain

Drücken Sie folgende Tasten hintereinander, um Kain auf volle Gesundheit zu bringen: Oben, rechts, angreifen, Aktion, oben, unten.

Leviathan

TIP 1: Beachten Sie Ihren Tone-Fluß! Falls Sie vorerst nicht an neue Quellen herankommen, sollte man einige der Verteiler abschalten.
TIP 2: Bei dringenden Bauvorhaben den entsprechenden Auftrag auf »exklusiv« stellen. So kümmern sich alle Arbeiter nur noch um dieses Projekt.
TIP 3: Eine Insel möglichst vollständig erobern, bevor Sie die nächste angreifen. Ist keine weitere Tone-Quelle erreichbar, an der »Lücke« je eine Armee Fern- und Nahkämpfer abstellen.
TIP 4: Öffnen Sie Lichtbrücken auch dann, wenn Sie noch nicht angreifen wollen. So erlangt man neue Bau- und Wissensstufen oder Fähigkeiten.
TIP 5: Bewegen Sie Dojos auf umkämpfte Gebiete, um schneller an Nachschub zu kommen.

Machine Hunter

Geben Sie im Paßwort-Bildschirm »???HOST???« ein. So läßt sich im Hauptmenü der Cheat-Modus aktivieren.

Meat Puppet

Den Cheat-Modus aktivieren Sie im Spiel durch die »˜«-Taste (rechte »Alt«-Taste zusammen mit der »*«-Taste rechts vom Ü). Anschließend einfach den gewünschten Cheat eingeben.

Cheat	Wirkung
boom	Kleine Explosionen
dansmartbomb	Beseitigt alle sichtbaren Gegner
ingesta	Volle Munition 1
ingestw	Volle Munition 2
ingesth	Volle Gesundheit
ingetste	Volle Energie

Perfect Weapon

TIP 1: Hier die benötigten Paßwörter für die einzelnen Level:

Level	Paßwort
1	DBDBBABA
2	ADDCAADC
3	ACBABBCC
4	ADDDCACC
5	DDBDBBCA
6	CCDBCCDA
7	AADBDDAC
8	CADDCBCC
9	ADAABADB
10	BADDBBBC
11	ABBDADDA
12	DCADCAAC

TIP 2: Mit den folgenden Cheats werden Sie wirklich zur perfekten Waffe. Geben Sie die Wörter während des Spiels ein, und bestätigen Sie mit »Enter«.

Cheat	Wirkung
GMPETE	Alle Power-Ups
GMBORG	Verwandlung in einen Cyborg
GMBIGH	Vergrößert Ihren Kopf
GMNORM	Zurück in den Normalzustand
GMKILL	Gegner leichter zu besiegen
GMGODM	Unverwundbarkeit

Starfleet Academy

TIP 1: Um zwischen Stationen wie Maschinenraum oder Navigation zu wechseln, reicht die Maus nur anfangs aus. Langfristig müssen Sie die Tastatur-Shortcuts beherrschen. Besonders wichtig ist die »B«-Taste: Gefolgt von der entsprechenden Ziffferntaste versetzt die Sie zu den verschiedenen Terminals.

TIP 2: Wenn Sie unter Zeitdruck viele kleine Ziele wie Minen zerstören sollen, arbeitet die automatische Zielaufschaltung der Enterprise etwas zu langsam. Aktivieren Sie per »W«-Taste die manuelle Aufschaltung und feuern Sie frühzeitig auf Sichtkontakt.

TIP 3: Profis nutzen sogar eine Kombination aus automatischer und manueller Zielaufschaltung. Das fehlende Fadenkreuz haben wir während des Tests mit einem abwischbaren (!) Filzschreiber direkt auf den Monitor aufgemalt.

TIP 4: Schalten Sie bereits vor besonders deftigen Schlachten alle nicht benötigten Systeme ab. Dazu gehören die Kommunikation, der Warp-Antrieb, die Navigation sowie der Traktor-Strahl. Wird es besonders kritisch, können Sie sogar die Lebenserhaltungssysteme kurzfristig von der Stromversorgung abkoppeln – die Besatzung der Enterprise hält einige Minuten ohne frische Atemluft aus.



Starfleet Academy: Dem Vulkanier bleibt die Luft weg.

Theme Park

Nachdem Theme Park als Vollversion unserer letzten Ausgabe beilag, ist dieser Klassiker auf der Beliebtheitsskala wieder ganz vorne dabei. Für alle Parkdirektoren hat Manuel Schäuble aus Höchenschwand folgende Ratschläge zusammengetragen:



Theme Park: Wenn Ihre Besucher meutern, helfen einige halblegale Marketingtricks, die Stimmung wieder zu steigern.

TIP 1: Die nicht immer einträglichen Unterhaltungsbuden (wie z.B. die »Entenjagd«) lassen sich in wahre Goldgruben verwandeln. Dazu stellt man bei den Optionen folgendes ein:

Options-Einstellungen	
Gewinnchance:	55%
Kosten für Gewinne:	400 K
Preis pro Spiel:	800 K

So sind die Buden garantiert kein Verlustgeschäft. Am effektivsten arbeiten diese Stände, wenn man sie in der Nähe vom Parkeingang aufstellt, wo sich viele Menschen aufhalten.

TIP 2: Wenn zu viele Besucher schlechte Laune haben, ist das Geschäft schnell verdorben. Dann den Park einfach kurzzeitig schließen (Taste »O« drücken). Sobald alle Parkbesucher draußen sind, wieder öffnen, indem Sie nochmals »O« drücken.

TIP 3: Starten Sie doch mal ein neues Spiel, und geben Sie als Spitznamen DEMO ein – Ihnen steht dann ein wunderschöner Park mit allen Extras zur Verfügung. Oder versuchen Sie es mit HORZA (unter DOS können Y und Z vertauscht sein). Nun können Sie während des Spiels folgende Tastenkombinationen benutzen:

Tasten	Wirkung
C:	Erhöht Ihr Konto um 50 000
STRG + Y:	Alle Geschäfte können gebaut werden
STRG + C:	Vervielfacht Ihr Guthaben
SHIFT + Y:	Alle Parkeinrichtungen können gebaut werden
ALT + Y:	Alle Attraktionen können gebaut werden

Turok

TIP 1: Nutzen Sie die Automap! Dort finden sich oft versteckte Höhlen und Gänge, die Turok sonst entgehen.

TIP 2: Rehe oder Wildschweine geben unter Beschuß kleine weiße Kreuze frei, die Ihre Gesundheit um zwei Punkte erhöhen. Befindet sich das Tier bei einem Portal, können Sie sich innerhalb kürzester Zeit wieder vollständig heilen: Schießen Sie mit einer schwachen Waffe wie der Pistole auf das Wild, aber töten Sie es nicht. Dann sammeln Sie die Gesundheitspunkte ein, springen durch den Teleporter und gleich wieder zurück, geben erneut einen Schuß auf das Tier ab, und so weiter. Dieser Vorgang läßt sich unbegrenzt wiederholen.

TIP 3: Mitglieder unterschiedlicher Spezies können Sie manchmal aufeinanderhetzen, indem Sie beispielsweise, von einem Velociraptor verfolgt, an einem großen Alien vorbeilaufen. Mit etwas Glück greifen die beiden Monster einander an und lassen Sie ungeschoren.

TIP 4: Wenn Sie ganz nach unten blicken, sehen sie einen schwachen, gräulichen Kreis. Das ist Turoks Schatten, der außerdem seine Position markiert. Selbst auf kleinen Plattformen oder schmalen Wegen können Sie so genau sehen, wie weit Sie sich noch vorwärts bewegen dürfen, ohne herunterzufallen.



Turok: Spielen Sie die Dinos gegeneinander aus.

TIP 5: Kleine Feinde wie die Käfer, die in größeren Massen angreifen, erledigen Sie bei eingeschalteter Karte wesentlich leichter: Jeden Gegner markiert ein roter Haken. MD

In 16 Schritten zum Spieldesigner

Dark Reign Level-Editor



Auf unserer CD 2 finden Sie den fertigen Beispiel-Level

Dark Reigns Level-Editor ist ein mächtiges Werkzeug. Wie man damit umgeht, zeigt Magnus Kalkuhl Ihnen auf diesen Seiten.

Mit dem beigefügten »Konstruktions-Kit« geht der Aufbau eigener Dark Reign-Levels recht flott von der Hand. Trotzdem sollte man einige Regeln und Design-Kniffe beachten, um spannende Missionen zu erzeugen. Auf den folgenden Seiten zeigen wir anhand einer Beispielmission Schritt für Schritt, wie man in kürzester Zeit ein ansprechendes Szenario für Dark Reign aufbaut.



Unser Erstlingswerk heißt 2test.

Die pedantische Aufzählung jeder Koordinate haben wir uns und Ihnen erspart – schließlich sollen Sie beim Nachbauen auch Spaß haben. Wenn Sie es sich besonders einfach machen wollen: Den Beispiel-Level finden Sie auch auf unserer diesmaligen CD 2.

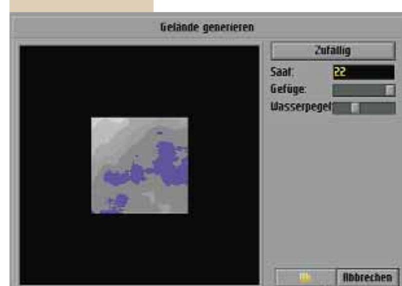
Das Datei-Menü

Neue **LANDSCHAFT** *erstellen*

SCHRITT 1: Als erstes legen wir die Art unseres Abenteuers fest. Im Punkt »Szenarientyp« entscheiden wir uns für »Mehrspieler-Einsätze«. Anschließend drücken Sie den »Erstellen«-Knopf. Der Editor fordert nun Name und Größe der Mission. Wählen Sie also eine klangvolle Bezeichnung. Bei Multiplayer-Leveln ist es sinnvoll, vor den eigentlichen Namen die Zahl der Mitspieler zu stellen (zum Beispiel »2test«). Stellen Sie als Feldgröße 100 x 100 ein.

HÖHEN *festlegen*

SCHRITT 2: Vor sich sehen Sie nun eine karge, ebene Fläche. Um unterschiedliche Höhen hineinzubringen, wählt man unter »Kartenoptionen« den »Zufällig«-Befehl. Dieser generiert aus den Parametern »Saat«, »Gefüge« und »Wasserpegel« eine Grundlandschaft. Um bei unserem Beispiellevel zu bleiben, sollten Sie natürlich die gleichen Einstellungen wie wir wählen: Setzen Sie die Saat auf 22, das Gefüge auf Maximum und den Wasserpegel auf 2.



Stellen Sie die hier abgebildeten Parameter ein.

BODEN-BESCHAFFENHEIT *bestimmen*

SCHRITT 3: Klicken Sie nun in der oberen Bildschirmleiste das Berg-Symbol an, um zum Geländemenü zu kommen. Hier dürfen Sie nach Herzenslust die Bodenbeschaffenheit des Beispiel-Levels festlegen. Denken Sie aber stets daran: Was auch immer Sie einer Spielpartei an landschaftlichen Vor- und Nachteilen zukommen lassen, muß auch für die andere Gruppe gelten – sonst wird's unfair.

MASKE *und Pinselgröße einstellen*

SCHRITT 4: Die vier verschiedenen Masken legen die Form der Pinselfläche fest (scharfkantig bis »ausgefranst«), deren Größe wiederum im danebenliegenden Menü eingestellt wird. Ein Klick auf »Pinsel« wechselt den Zeichenmodus in »Spraydose« (und umgekehrt). Letztere eignet sich in Kombination mit einer großen Zeichenfläche hervorragend für weitläufige, natürlich aussehende Gebiete.

LANDSCHAFTS-HÖHE *bestimmen*

SCHRITT 5: Der Bereich »Höhe« ist eigentlich selbsterklärend. Wenn es aber nicht unbedingt sein muß, sollten Sie bei »Zeichnen« den Punkt »Höhe« deaktivieren – die haben wir schließlich schon mit dem Kartengenerator festgelegt.



Beim Zeichnen großer Flächen empfiehlt sich eine möglichst hohe Zoom-Stufe.

BODEN *verändern*

SCHRITT 6: Im Punkt »Gelände« haben Sie die Wahl zwischen den drei Landschaftstypen, die zwar unter-

schiedlich aussehen, ansonsten aber keinen Einfluß auf den Spielverlauf haben. Bei »Anordnung« wählen Sie zwischen 16 verschiedenen Bodentypen, die durch den darunterliegenden Regler noch optisch verändert werden. Abschließend sei gesagt, daß Masse nicht alles ist. Anstatt durch möglichst viele Bodenarten ein buntes Chaos zu schaffen, konzentriert sich der erfahrene Leveldesigner auf den Einsatz weniger, aber sinnvoll eingesetzter Elemente.



Bevor die ersten Truppen das Spielfeld betreten, müssen die Seitenverhältnisse festgelegt sein.

Das Spieloptionen-Menü

SPIEL-PARTEIEN *festlegen*

SCHRITT 7: Über die taschenrechnerartige Fläche rechts unten wählt man die jeweils aktuelle Partei aus. »1« ist hierbei der Spieler, »2« üblicherweise der Computergegner. »M« steht für zivile Einheiten, die wir aber nicht einsetzen werden. Legen Sie nun folgende Werte für Spieler 1 fest: »Freiheitskorps«, 15.000 Geldeinheiten und Startposition ganz im Nordosten. Der Computergegner erhält ebenfalls 15.000 Startpunkte, vertritt aber das »Imperium« und beginnt unten im Südosten. Wer's spannender mag, spendiert dem Imperium einen höheren Betrag.


Achtung: Sämtliche Soldaten und Objekte können nur bei Vergrößerungsstufe »1« plaziert werden.

TRUPPEN *aufstellen*

SCHRITT 8: Ohne Soldaten keine Schlacht – daher wählen wir nun den Menüpunkt »Einheit hinzufügen« aus. Sie sehen eine Übersicht aller verfügbaren Truppen. Wieder bekommt man es mit der taschenrechnerähnlichen Schaltfläche zu tun. Als erstes setzen Sie ihre eigenen Soldaten aufs Feld. Rechts oben plazieren Sie drei eigene Konstruktionseinheiten und zwei Infanteristen. Rechts unten gehören die gleichen Truppen (Fußsoldaten heißen dann »Wächter«) als imperiale Variante hin.


Frischwasser- und Taelonfelder sollten stets gerecht, aber auch konfrontationsfördernd in die Landschaft gesetzt werden.

RESSOURCEN *verteilen*

SCHRITT 9: Wählen Sie die Gebäude der Zivilisten (»M«). In jede Kartenecke setzen wir eine Frischwasserquelle. Je ein Taelonfeld wird direkt neben die Basis jeder Partei plaziert, zwei weitere kommen in mittlerer Höhe ganz nach links.


»Pflanzen« Sie einen ganzen Wald um den See.

BÄUME *pflanzen*

SCHRITT 10: Die sogenannten »Überlagerungen« verfeinern nicht nur das Landschaftsbild, sondern haben auch einen praktischen Nutzen: So bieten Bäume und Felsen eine gute Tarnung beim Anschleichen an den Feind. Setzen Sie die Pinselgröße auf »5«, um darauf einen dichten Wald um die Seenlandschaft zu ziehen. Achten Sie darauf, dabei keine Ressourcenfelder zu verdecken oder gar Bäume mitten ins Wasser zu pflanzen.

LAND-SCHAFT *verschönern*

SCHRITT 11: Je nach Belieben dürfen auch ein paar Felswälle, Krater und andere Objekte eingefügt werden – wie immer aber daran denken, keine der beiden Parteien zu benachteiligen.



Pfade setzt man wie im Hauptprogramm.

Im Pfadmenü

SCHRITT 12: Das Anlegen von Pfaden ist Ihnen sicherlich schon aus dem eigentlichen Spiel bekannt. Auch beim Level-Bauen lassen sich Bewegungsmuster für Truppen festlegen. Nehmen Sie hierzu einen der eigenen Fußsoldaten (müßte oben rechts stehen) ins Visier. Setzen Sie nun vier Wegpunkte, und aktivieren Sie das »Kreis«-Symbol.

PFAD *anlegen*

PFAD *zuweisen*

SCHRITT 13: Dann markieren Sie per Mausklick den Soldaten und klicken auf »Weg den Einheiten zuweisen«. Ist alles richtig gemacht, wird nun bei jedem Klick auf diese Einheit der zu laufende Weg angezeigt. Die gleiche Prozedur lassen Sie den gegnerischen Wächter durchlaufen.



Die Befehlsvergabe kennen Sie schon aus dem eigentlichen Spiel.

Befehle und Konfigurationen

EINHEITEN-VERHALTEN *bestimmen*

SCHRITT 14: Auch die Befehlsvergabe dürfte Ihnen nicht neu sein. Klicken Sie Ihren Soldaten an, und weisen Sie ihm das Kommando »Aufklären« zu. Gleiches gilt für den gegnerischen Wächter.

Endbedingungen und Status-Menü

ENDBEDINGUNGEN *auswählen*

SCHRITT 15: Unser Beispiel-Level ist nicht für eine komplexe Mission ausgelegt. Deshalb bleibt es bei der bereits voreingestellten »Vernichte den Gegner«-Siegbedingung.

RESSOURCEN *verteilen*

SCHRITT 16: Im Menü »Status« schließlich bekommen Sie noch einmal eine Gesamtübersicht. Verfügt eine Partei über wesentlich mehr Startressourcen als der Gegner? Haben Sie vergessen, Ihre Startposition anzugeben? Diese und andere nützliche Hinweise helfen, Ihren Level zu vervollkommnen.

Ungefähr so sollte Ihre Karte aussehen.

Tips für Fortgeschrittene

Aus-gleichende **KRÄFTE**

TIP 1: Die wichtigste Regel lautet »Ausgeglichenheit der Seiten beachten«. Die einfachste Möglichkeit, dieses Prinzip umzusetzen, verwenden wir auch in unserem »Heimbaulevel«: Beide Parteien verfügen über die gleichen Truppen. Alle taktisch wichtigen Elemente (Frischwasserquellen, Wälder) sind auf beiden Seiten möglichst gleich verteilt. Die Seite der gegnerischen Partei sollte also in etwa einem Spiegelbild der eigenen Spielhälfte gleichen.

RETTUNGS-SZENARIOS *erstellen*

TIP 2: Endlich ist es soweit: Der Level steht, die Gegner fallen, und langsam wächst in Ihnen der Wunsch nach mehr. Möglichkeiten, ein Szenario aufzupeppen, gibt es viele: Wie wäre es zum Beispiel mit einer Truppe von Konstruktionsrobotern, die auf einer Insel festsitzen? Nur mit ein paar Soldaten und einem Transporter bewaffnet müßten Sie nun die wertvollen Maschinchen retten, um überhaupt eine Basis errichten zu können.

ZIVILISTEN *einbinden*

TIP 3: Auch der gezielte Einsatz von Zivilisten erlaubt allerlei Abwechslung: Flugs eine bewaffnete Horde wütender Bürger im Wald versteckt und warten, welcher Spieler zuerst in die Falle tappt.

GEISTER-STADT *bauen*

TIP 4: Die Köder (Gebäude ohne Funktion) bieten für Leveldesigner zahlreiche Möglichkeiten. Denkbar wäre zum Beispiel ein Szenario, dessen Schauplatz eine riesige Geisterstadt (Köder beider Parteien) ist. Hier zeichnet sich der Kenner aus, wenn er nach ein paar Spielminuten noch weiß, welches Haus denn eigentlich ihm gehört.

Die totale **ÜBERWACHUNG**

TIP 5: Der Einsatz von Kameratürmen wird zur wahren Freude, wenn beide Parteien lediglich eine Energiestation, Soldaten und Kampffahrzeuge, aber keine Konstruktionsroboter besitzen. Mit jedem Verlust einer Überwachungsstation »erblindet« der betroffene Spieler immer mehr.

Hinein ins **GETÜMMEL**

TIP 6: Der übliche Spielablauf besteht aus Gebäude bauen, warten, Gebäude bauen, warten und so weiter. Wem das zu langweilig ist, der setzt die Parteien einfach mitten in ein wütendes Gefecht mit vielen Truppen. Wohl dem, der hier die Übersicht behält.

Viele **INSELN** *setzen*

TIP 7: Probieren Sie ein Mikronesien-Szenario. Lassen Sie jede Gruppe auf einer eigenen, kleinen Insel beginnen. In der Seemitte könnte dann eine großes Landstück, reichlich garniert mit Frischwasserfeldern, zum Wettrennen einladen. Der Einsatz von zahlreichen Brücken ist hier obligatorisch.



Insellandschaften fordern besonders die Konstruktionsroboter.

WENIGER IST *manchmal* **MEHR**

TIP 8: Große Spielfelder, auf denen die Truppen sich verlaufen, sind meist gähnend langweilig – und nichts ist schlimmer als das. Also nur Mut zum »Bonsai«-Design. Mit diesem kleinen Trick konzentrieren Sie die Action auf engsten Raum. Ein Spielfeld muß auch keineswegs immer nur quadratisch sein: Breite Spielfelder, die dafür nicht sehr hoch sind, fördern Konfrontationen und heftige Gefechte an der »Front«.

BERGBAU *betreiben*

TIP 9: Gerade taktisch wichtige Stellen werden nochmal so interessant, wenn sie nur über einen einzigen Zugang zu erreichen sind. Ideal dafür sind Bergketten, die einen Canyon bilden. Völlig verrückt wird es, wenn Sie das Spielfeld mit Gebirgen zum steinernen Irrgarten machen.

Der **DRITTE** *Mann*

TIP 10: Ein 2-Spieler-Level mit drei Parteien? Kein Problem: Spieler 1 und 2 verfügen über ein paar Konstruktionsroboter, der dritte Teilnehmer hat zwar keine eigenen Truppen auf dem Spielfeld – dafür aber eine Armada von Geschützstationen. Sind diese auch noch genau zwischen den beiden anderen Streithähnen plaziert, wird's spannend. Wer will schon als erster seine wertvollen Truppen opfern?

Mäßigen **COMPUTER-IQ** *berücksichtigen*

TIP 11: Der Computer ist zwar ein harter Gegner, manchmal »übersieht« er aber offensichtlich zum Sieg führende Strategien. Ein Beispiel gefällig? In der Kartenmitte befinden sich, von beiden Parteien gleich weit entfernt, mehrere wertvolle Frischwasser-Vorkommen. Während zwei menschliche Gegenspieler nun alles daransetzen würden, als erster bei diesem Gebiet ein Hauptquartier und Wasserexportstationen zu errichten, bleibt »Mr. Chip« lieber bescheiden in seiner Ecke sitzen. MD



Der Lohn der Mühen: Endlich dürfen Sie Ihr »Geheimwissen« gegen den Computergegner einsetzen.

Tips für Prügelknaben

Virtua Fighter 2

Simple Schläge bringen Ihr Gegenüber zum Lachen – aber nicht zu Boden. Wir stellen Ihnen deshalb die schönsten Special Moves vor.

Einfaches Drauflosschlagen und -treten ist bei Segas Virtua Fighter selten erfolgreich. Wir zeigen Ihnen für jeden der zehn Kämpfer Spezial-Attacken, die nicht im Handbuch stehen.

ERKLÄRUNGEN:
→ = Richtungsangaben; F = Faustschlag;
D = Deckung; S = Stoßen

Akira Yuki

↘, ↘ + F **Power Uppercut:** Akira tritt schnell vor und schlägt mit beiden Handflächen nach oben.

→, →, → + F **Long Range Dashing Elbow Strike:** Ein wirkungsvoller Ellbogenschlag mit großer Reichweite.

D + F + S **Stun Palm (Nahkampf):** Akira wirft seinen Kontrahenten zu Boden und betäubt ihn mit einem Tiefschlag kurzzeitig.

Pai Chan

←, S + D **Reverse Crescent Kick:** Pais umgekehrter »Mondsichel«-Tritt ist ein idealer Angriff aus mittlerer Distanz.

F + D **Wrist Twist (Nahkampf):** Pai ergreift das Handgelenk seines Gegners und wirft den Armen schwungvoll auf den harten Boden.

→, →, F + S **Reaping Throw and Punch (Nahkampf):** Pai packt den Gegner am Hals, stellt ihm gleichzeitig ein Bein und versetzt dem Gestürzten einen Faustschlag.

Lau Chan

↘ + F, [F], [F] **Knife Hand:** Wie ein Messer schnellt die Handkante bei diesem Move nach vorne.

←, → + F **Head Slam (Nahkampf):** Lau würgt den Gegner und rammt im Sprung dessen Kopf auf den Boden.

←, ↓ + F + D **Sideways Throw (Nahkampf):** Lau packt den Gegner und wirft ihn in hohem Bogen seitlich von sich weg.

Jeffrey

→, ↓ + S **Heel Axe:** Frontaler Fußtritt, bei dem der Schuhabsatz auf dem Gegner landet.

D + F + S **Flying Butt Attack:** Jeffrey fliegt seinem Gegner entgegen. Klassischer Wrestlergriff, der viel Schaden zufügt.

Kage

→, → + S + D **Flying Corkscrew Kick:** Wie ein Korkenzieher schraubt sich Kage dem Gegner in der Luft entgegen.

←, → + F + S, [F+S] **Downward Chop:** Ein Handkantenschlag abwärts, dem man einen geraden hinterherschicken kann.

←, ← + S **Turning High Back Thrust:** Ein gewaltiger Kick, nach dem Kage mit dem Rücken zum Gegner steht.

Sarah

↓ + S, S **Toe Kick, Side Kick:** Kombination aus zwei verschiedenen Fußtritten, elegant anzusehen.

↗ + S + D **Tornado Kick:** Sarah springt wie ein Wirbelsturm auf den Gegner zu und tritt ihn in der Luft.

→, → + F **Jumping Clothesline (Nahkampf):** auch Sarah beherrscht die Tricks der Wrestler!

Jacky

→, F + S **Elbow-heel Kick Combo:** Jacky schlägt zuerst mit dem Ellbogen zu und läßt sofort einen Fußtritt folgen.

F + S **Beat Knuckle a.k.a. Bitch Slap:** Ein Hakenschlag mit großer Reichweite und viel Energieabzug.

←, → + S + D **Low Spinning Kick:** Trifft dieser Drehschlag, tänzelt Jacky mit kreisenden Hüften aufreizend lässig umher.

Shun Di

←, ← + F **Turning Punch:** Dreht sich mit einem Fußschlag um und zeigt dem Gegner anschließend den Rücken.

↓, S + D **Scorpion Kick:** Shun macht einen Handstand und schlägt mit den Absätzen auf den Kopf des Gegners.

←, S + D **Hopping Kicks:** Guter Defensiv-Move; Shun hoppelt, Fußtritte ausführend, drei Schritte rückwärts.

Lion

→, F + D **Poke Head:** Lion rammt dem Gegner seine ausgestreckten Finger gegen den Kopf.

↑, F **Swinging Arms:** Wie ein Hubschrauber mäht Lion mit ausgestreckten Armen den Gegner um.

F + D **Trip (Nahkampf):** Ein Arm drückt auf den Brustkorb, einer auf den Unterleib, während Lions Bein den Gegner umsäbelt.

Wolf

→, → + S + D **Flying Knee Attack:** Wolf springt, dreht sich und führt eine Art Scherenschlag mit dem Knie aus.

↘, ↘ + F + S **Ghostbuster: (Nahkampf)** Mit des Gegners Kopf zwischen den Schenkeln läßt sich Wolf fallen.

↘, + D + F + S **Tombstone (Nahkampf):** Schöner, für den Gegner mit Kopfschmerzen endender Hebegriff. MG

Abenteuerurlaub

Baphomets Fluch 2



Trotz seiner im ersten Teil erworbenen Erfahrung ist George Stobbard für jede Hilfe dankbar.

Bevor wir George und Nico in Revolutions Baphomets Fluch 2 kräftig unter die Arme greifen, ein paar allgemeine Tips vorweg:

ALLGEMEINE Hinweise

TIP 1: Auch Computerspielhelden leben nicht ewig. Denken Sie also öfters ans Abspeichern.

TIP 2: In dieser Lösung haben wir nur die nötigsten Gespräche aufgeführt. Es lohnt sich aber, auch über die restlichen Themen zu reden.

TIP 3: Manche Rätsel lassen sich erst lösen, wenn Sie ihre Umgebung vorher ausreichend erkundet haben (rechter Mausknopf).

TIP 4: Oft ist es nötig, etwas vergeblich auszuprobieren, bevor sich das Problem lösen läßt.

Auf der Suche nach Nico

Das REGAL anschauen

Das Bücherregal anschauen, dann den stützenden Holzklotz wegtreten. Mit der scharfen Klammer an der Wand schneidet man die Fesseln durch. Den Topf aus dem Sekretär nehmen und im Inventar untersuchen (Schlüssel). Außerdem trinkt George den Tequila und steckt den Wurm ein. Durchwühlen Sie Nicos Handtasche, in der Sie Lobineaus Telefonnummer finden.



Mit dem Siphon löscht George den Brand.

Das FEUER löschen

Mit dem Giftpfeil brechen wir den Schreibtisch auf. Der funktionsfähige Zylinder wird mit Nicos Unterwäsche genommen und in den Soda-Siphon gesteckt. Mit dem »Feuerlöscher« besiegt man die Flammen. Durch die Tür geht es nach unten.

Treffen mit LOBINEAU

Unten rufen Sie Lobineau an. Der Zeitungsausschnitt wird eingesackt und im Inventory untersucht (bringt Kontoauszug zum Vorschein). Die Tür öffnet man mit dem Schlüssel. Im Cafe Montfaucon bestellt sich George einen Kaffee (zweimal versuchen). Zeigen Sie Andre den roten Topf. Sprechen Sie mit dem Ex-Gendarm am Nachbartisch. Wenn er wegschaut, schnappen Sie sich die Flasche Absinth. Weiter geht es in der Galerie Glease.

Die GALERIE Glease

Unterhalten Sie sich mit dem Kunstkritiker und gießen Sie zweimal Absinth in seinen Wein. Während Glease durch den »Unfall« des Kritikers abgelenkt ist, betrachtet George die Verpackung im Hinterzimmer. Dann redet er mit dem Galeriebesitzer, der unseren Helden nach Marseilles schickt.

Den WACHHUND loswerden

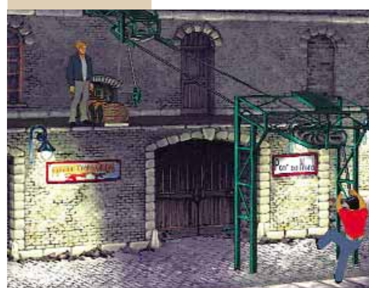
Nachdem Sie mit dem Mann in der Hütte gesprochen haben, gehen Sie die Treppenstufen hinab. Mit dem Bootshaken (im Wasser) angeln Sie sich die Flasche. Oben den Flascheninhalt auf den Kamin gießen und ihn mit der Flasche verstopfen. Wieder unten, klettert George über die Falltür ins Häuschen und nimmt die Hundekekse mit. Durch die Bodenklappe kommt man wieder heraus. Locken Sie »Zwanzig« mit den Kräckern auf die Plattform, und lösen Sie die Halterung mit dem Haken.

In das LAGERHAUS kommen

Die Treppe hinauf und über den Zaun geklettert. Dann die Leiter (links) hoch und durch das Fenster schauen. Mit dem Bootshaken blockiert man den Ventilator. Unten klopfen wir an die Tür und lügen Pablo vor, wir wären von der Polizei. Ist der Indio fort, sprinten wir erneut die Leiter hoch. Mit den Weinfässern (rechts) schlagen wir Pablo bewußtlos. Betreten Sie das Gebäude durch die Tür.

NICO befreien

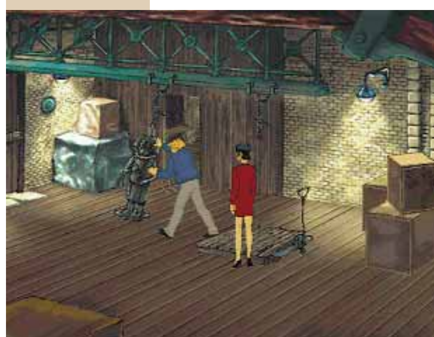
Nehmen Sie den Messingschlüssel aus dem Schreibtisch und befreien Sie damit Titipoco (sitzt hinter den Kisten). Der Knopf ruft den Aufzug, der uns nach oben bringt. Rücken Sie die große Kiste in die Lifttür und schalten Sie das Licht an. George betrachtet die Spuren vor der Holzwand und öffnet die Geheimtür. Nach einer Unterhaltung mit Nico lösen wir die Fesseln. Greifen Sie sich die Statue am Boden, und gehen Sie in den Nachbarraum zurück.



Pablo und das »umwerfende« Weinfaß.

Aus dem **LAGERHAUS** *fliehen*

Nachdem man das Seil um die Steinfigur gewickelt hat, wird der Klebestreifen vor die Lichtschranke des Fahrstuhls montiert. Setzen Sie die große Kiste zurück, und stellen Sie darauf den kleinen Behälter. Der linke Kasten kommt ebenfalls weg. Heben Sie mit dem Palettenwagen die Statue nach oben. Mit dem Seil verbindet man Steinfigur und Laufrolle. Dann den Wagen absenken. Versuchen Sie, die Figur zu bewegen, und bitten Sie Nico um Hilfe. Draußen unternehmen beide eine Seilfahrt, indem die Handschellen am Stahlseil eingesetzt werden.



Gemeinsam brechen unsere Helden die Tür auf.

Ankunft in Quaramonte

Als erstes wird mit den Musikanten über Miguel, Musik, die Mine und die Statue geredet. Darauf folgt eine Konversation mit Pearl und ihrem Mann Duane, der weiter rechts in einem Laster sitzt.

Die **KARTE** *betrachten*

Auf der Wache spricht George mit General Grasiento über Oubier und versucht dann, die Karte anzuschauen. Renaldo berichtet etwas von den Pyramiden. Verlassen Sie den Raum, um sich draußen mit Nico über die Karte zu unterhalten. Im Bergbaubüro plaudern wir mit Concha über einen Sprengsatz, den Professor und die Karte. Dann überreden wir Nico, sich mit dem General zu beschäftigen. Bei der Polizei redet man mit Grasiendo über Nico. Renaldo bitten Sie, Pearl die Pyramiden zu zeigen. Anschließend informieren Sie diese über ihr Glück. Auf der Karte sehen Sie nun, worüber sich der General und Oubier unterhalten haben.

MIGUEL *befreien*

Sprechen Sie mit Concha über die Karte, um eine Sprengladung aus dem Schrank nehmen zu dürfen. Diese gibt man Duane und besucht darauf Miguel in seiner Zelle (im Hinterraum der Polizeistation). Reden Sie mit ihm, bis Renaldo Sie einsperrt. Nico schaut sich derweil alle Gegenstände im Zimmer an, um darüber mit dem General zu sprechen, bis seine Mutter einschreitet. George bittet Miguel, ihm die Schlinge zu überlassen und bindet diese ans Fenster. Dann fordern Sie Duane auf, mit seinem Transporter die Wand einzureißen.

Auf zum **INDIODORF**

Der Kontoauszug gehört auf den Blätterhaufen. Halten Sie die Statue ans Wasserrad, um Funken zu erzeugen. Reden Sie mit dem Pater über alle Themen. Dann nehmen Sie die Liane (rechts) und setzen sie bei der Presse (links) ein. Der Kragen des Geistlichen wandert zwischen die Steine. Mit dem Holzkreuz wird die Maschine in Gang gesetzt.

Der **SCHAMANE**

Lassen Sie sich von den Wächtern alles erzählen und geben Sie ihnen einen Hundekeks. Stecken Sie dann die Mayatafel in die Packung, und überreichen Sie diese den Indios. Nach dem Gespräch mit dem Schamanen geht es zurück zum Baumhaus, wo Nico ihrer Rettung harrt.

Nico **HEILEN**

Der Metallkegel des Kamins kommt unter die Presse, die Wurzel zwischen die Steine. Wie gehabt wird das Holzkreuz eingesetzt, um den Apparat zu starten. Über die Leiter geht's zu Nico.

Getrennte Suche

Untersuchen Sie den Theodoliten, und reden Sie mit Bronson. Über die Treppe geht's zum Schiffsmuseum. Spielen Sie mit der Katze, benutzen Sie die Leiter und die Tür. Anschließend plaudern Sie (Reihenfolge!) mit dem Fischerjungen (unten am Steg), Bronson, den Ketch-Nachfahren und wieder dem Fischerjungen (zweimal) über alle Themen. Dem Fahrrad entnimmt man einen Schlauch und fragt Rio nach seiner Meinung. Der Fisch wird gegen den Wurm aus der Tequilaflasche eingetauscht.

George: **BRONSON** *loswerden*

Am Flaggenmast des Hauses befestigen Sie den Schlauch und daran den Fisch. Der Ball der Katze wird eingesteckt, dann der Schlauch wieder abgenommen und an den Baum im Hintergrund gebunden. Mit dieser Schleuder schießt George den Ball gegen Bronsons Markierung. Nachdem der die Leiter hochgeklettert ist, stellen wir sie weg. Unten wandern seine Baupläne und der Theodolit in unser Inventar. Die Pläne zeigt man den Ketch-Schwestern.



Bronson läßt sich ziemlich hängen.

Nico: Flucht aus dem **MUSEUM**

Betrachten Sie den Jaguarstein in der rechten Vitrine, und fragen Sie den Museumswärter aus. Nach der Zwischensequenz abermals mit dem Wärter reden. Mit dem Schlüssel aus der rechten Vitrine öffnet man die, in der sich der Mayadolch befindet. Zeigen Sie dem Wärter den Schlüssel und öffnen Sie den Hinterausgang hinter dem Vorhang mit dem Dolch.

George: Das **KREUZ** *bekommen*

Im Schiffsmuseum steckt man den Federkiel ein und untersucht das Portrait an der Wand. Befreien Sie Emily aus der Kiste und reden Sie mit ihr über das Kreuz. Vor dem Haus gibt man der Katze die Feder und sammelt die Fetzen ein. Mit Rio plaudern wir über seine Schwester und Emily. Er tauscht unsere Federfetzen gegen seine Muschel, die wiederum bei Emily gegen das Kreuz ihren Besitzer wechselt. Stecken Sie es in den Federkielhalter, und legen Sie die Seekarte auf das Schreibpult. Als letztes gehört die Laterne in den Tintenfaßhalter.

George: Der **FELSVORSPRUNG**

Versuchen Sie, den Felsvorsprung hochzuklettern, und blicken Sie in Rios Boot. Bitten Sie ihn um sein Fischernetz. Das wirft man auf die Felsen und kraxelt schließlich daran hoch.

Nico: Die **U-BAHN**

Mit der Haarspange stochert Nico im Münzeinwurf des Schokoladenautomaten. Aus dem Rückgabe-

schlitz nimmt sie eine Münze, die in die Waage wandert. Stecken Sie die Karte ein. Öffnen Sie die graue Tür mit dem Dolch, und schieben Sie die Karte in den Riß. Der rote Knopf ruft die U-Bahn herbei.

George: Besiegen des **EBERS**

Verlassen Sie das Bild durch den Ausgang oben rechts und stecken Sie dort einen Halm ein. Weiter rechts steckt man diesen in die Höhle unter dem Baum. Dann zweimal links und unten rechts entlang. Hier steckt man den Giftpfeil in den Halm und schießt auf das Wildschwein. Gleich darauf zieht George sich am Ast hoch.

George: Die Lage des **SCHATZES**

Weiter rechts nehmen wir die Schlingpflanze vom Felsen und kombinieren sie mit Netz und Markierung. Werfen Sie das Gebilde auf die Felsnadel. Der hintere Weg führt in einen Wald, von wo aus wir nach rechts marschieren. Den Theodoliten steckt man auf die drei Bodenlöcher. Blicken Sie durchs Visier und drehen Sie es immer weiter nach rechts bis zur glitzernden Markierung im Wald. Ein Klick auf die Steinsäule reicht aus, um die Position zu fixieren. Über den rechten Ausgang verläßt man den Hügel.

Auf dem Weg zum Finale

Nico: Den **JAGUARSTEIN** einstecken

Suchen Sie hinter der nächsten Kiste Deckung. Ist der Wachposten bei Pablo, öffnet man schnell den Wandschrank und klettert auf die Leiter. Sobald der Wächter im Schrank ist, schließt Nico die Tür und verriegelt sie mit dem Mop. Beobachten Sie durch das Bullauge Oubier und Karzac. Drinnen untersuchen wir den Professor und schnappen uns den Jaguarstein. Gegen Karzac hilft der Mayadolch.



Ohne gutes Timing ist Nico hier geliefert.

George: Den **STUNTMAN** ausschalten

Entdecken Sie das Hornissennest im Gebüsch und reden Sie mit allen am Set über jedes Thema. Geben Sie Bert Savage einen Pfannkuchen (auf dem Tisch). Nehmen Sie einen weiteren, beschmieren Sie ihn mit Sirup und überreichen Sie das leckere Stück dem Stuntman. Werfen Sie zwei Brötchen in den Busch, um die Hornissen auf Bert zu lenken.

George: Der **ADLERSTEIN**

Beschäftigen Sie sich mit dem Kamerawagen und der Schulterkamera. Plaudern Sie mit Bert über die Säule. Dann spricht George mit dem Kameramann und dem Regisseur über alle Themen.

Nico: Der **KOYOTEN-STEIN**

Nico versucht vergeblich, den Mayastein aufzunehmen. Schauen Sie in das große Faß bei der mittleren Hütte und bitten Sie Titipoco, es umzuwerfen. Der Koyotenstein wird natürlich mitgenommen. Nach links geht es zur Pyramide.

Nico: Die Spitze der **PYRAMIDE**

Mit dem Dolch die Benzinleitung am Generator kappen und den Zylinder mit Benzin füllen. Gießen Sie den Inhalt in die Tankklappe des rechten Apparates. Schnappen Sie sich das Seil, schauen Sie sich den Aufzug an, und bitten Sie ihren kleinen Freund um Hilfe. Befestigen Sie die Seilenden an der Maschine. Jetzt auf den Knopf drücken, den Hebel ausprobieren und mit Titipoco über den Schalter sprechen. Wir stellen uns auf die Aufzugsplattform und bitten den Indio, uns hochzubefördern.

Nico: Georges **BEFREIUNG**

Ist der Munitionsgurt eingesackt, geht es wieder nach unten. Dort greift sich Nico die Fackel und läßt sie von Titipoco anzünden.

LACHE entzünden

Fackel und Munitionsgurt werden in die Benzinlache geworfen. Oben verunsichern wir Grasiendo in einem Gespräch und befreien George. Beide Schalter werden vergebens ausprobiert. Nico bittet ihren Freund, beide Hebel umzulegen.



Die Benzinleitung des Generators ist leicht zu übersehen.

Nico: Das **GLYPHEN-PUZZLE** lösen

Die zwei Räder müssen so gedreht werden, daß sich die zwei Symbole auf jeder der zehn Steintafeln gegenüberliegen. Dann drückt Nico die jeweilige Tafel hinein. Anschließend sind die vier Darstellungen weiter rechts dran: Jedes Bild ist aus zwei Tafeln kombiniert. Wieder müssen die entsprechenden Tafeln gedrückt und zuvor die Räder gedreht werden. Erst dann läßt sich die entsprechende Darstellung hineinpressen. Ein Geheimgang offenbart sich.

George: Das **FINALE**

Betrachten Sie den Schalter an der Wand und greifen Sie sich die Fackel. Diese läßt man von Titipoco anzünden. Der Hebel wird betätigt, und George stürzt in den nächsten Raum. Legen Sie den Schalter um, und nehmen Sie den linken Weg. Auch hier den Hebel benutzen. Durch die geöffnete Tür in einen langen Gang marschieren, wo der hintere Schalter betätigt wird. Durch die vordere Tür gehen. Im folgenden Raum die Fackel aufnehmen, das größere Pendant an der Wand entflammen und gegen die Miniatur-Ausgabe eintauschen. George preßt den Hebel und geht nach rechts. Hier legt er den letzten Schalter um und steigt über die Treppenstufen nach unten. Gratulation – das Abenteuer ist bestanden. MD



Die gelben Zeichen geben die Kombinationen für die zehn Tafeln an, die türkisfarbenen Buchstaben gelten für die vier Bilder auf der rechten Seite. Hier sehen Sie die erste Einstellung.

Totaler Durchblick

Total Annihilation

Cavedogs Total Annihilation sieht klasse aus, schreit aber förmlich nach Tips.

Der Schwierigkeitsgrad von Total Annihilation ist nicht zu unterschätzen. Allein das ziemlich komplizierte Bausystem stellt einige Hürden, die Sie mit Hilfe unserer Tips leichter meistern.

Der **KOMMANDANT**

TIP 1: Vor allem in den ersten Missionen ist der Kommandant äußerst wichtig, da anfangs nur er zur Verfügung steht. Lassen Sie ihn sofort je zwei Metall-Extraktoren und Solarzellen bauen. Anschließend errichten Sie eine Fahrzeug- oder Mech-Fabrik. Letztere empfiehlt sich besonders, wenn die Umgebung bergig ist.

Mehrere **BAUAUFTRÄGE** *gleichzeitig*

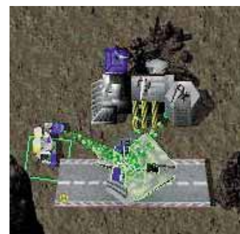
TIP 2: Steht die Fabrik, produziert man eine Konstruktionseinheit, um die Kapazitäten zu verdoppeln. Mit »Shift« und Linksklick erteilen Sie den Bauvehikeln mehrere Aufträge hintereinander – so gewinnen Sie wertvolle Zeit. Konstruktionsflugzeuge sind natürlich am schnellsten; setzen Sie die Flieger vor allem bei dringenden Reparaturen zuerst ein.

BAUEINHEITEN *helfen einander*

TIP 3: Ihre Baueinheiten können sich gegenseitig unter die Arme greifen. So beschleunigt es die Produktion neuer Truppen oder Gebäude ungemein, wenn zwei Ihrer Konstrukteure daran werkeln.

Zweiten **KONSTRUKTEUR** *wählen*

Das ist absolut einfach: Wählen Sie den zweiten Helfer aus und klicken Sie das zu unterstützende Projekt an. Die Kehrseite der Medaille ist, daß Metall und Energie schneller verbraucht sind. Ist deren Stand zu niedrig, sollte der zweite Helfer schleunigst für den benötigten Nachschub sorgen.



Unser Kommandant hilft beim Flugzeugbau.

ROHSTOFFE *»aufsaugen«*

TIP 4: Kommandant und Konstrukteure gewinnen aus Wracks zusätzliches Metall. Gerade nach größeren Kämpfen kommen so stolze Mengen zusammen. Versenkte Schiffe beutet man mit Konstruktionsschiffen, -flugzeugen oder dem tauchfähigen Kommandanten aus.

Bauwerke **ABREISSEN**

TIP 5: Auch eigene Bauten liefern Metall – was nicht mehr gebraucht wird oder Platz wegnimmt, wandert so wieder in den Rohstoff-Pool. Unverteidigte Feindgebäude wandelt man ebenfalls um, oder man erobert sie mit dem Kommandanten.



Solche Trümmerfelder liefern Extra-Metall.

Zuerst **LEICHTE TRUPPEN** *produzieren*

TIP 6: Der Gegner schlägt oft sehr früh zu. Verzichten Sie daher zunächst auf den langwierigen Bau starker Einheiten oder Geschütze. Auch anfangs ist eine ausbalancierte Armee wichtig, da Sie nie wissen, womit die Gegenseite zuschlägt. Einige Luftabwehr-Mechs sollten unbedingt bereitstehen.

GEBÄUDE *konzentrieren*

TIP 7: Verteilen Sie Ihre Bauwerke nicht zu sehr im Gelände – sie sind sonst schwer zu sichern. Lassen Sie aber kleine Zwischenräume, damit Bewegungsfreiheit bleibt (vor allem vor Fabriken). Metallvorkommen liegen meist weiter weg, stellen Sie daher Schutztruppen ab, die Minen bewachen oder zumindest vorbeipatrouillieren.

Die richtige **VERTEIDIGUNG**

TIP 8: Abwehrtürme sind nicht billig, aber schlagkräftig. Plazieren Sie die Anlagen so, daß sie sich gegenseitig decken. Laser- und Raketentürme sind gegen Feindflieger ideal, auch wenn die Strahler viel Energie verbraten. Plasmawerfer (Arm) haben eine enorme Reichweite und unterstützen eigene Angriffe sogar aus dem Hinterland.

Schüsse ins **SCHWARZE**

TIP 9: Ihr Radar zeigt nur die ungefähre Position des Gegners. Trotzdem läßt sich das gewaltig ausnutzen: Bewegt sich ein Marker auf der Übersichtskarte nicht, handelt es sich meist um ein Gebäude. Klicken Sie eine nahegelegene Markierung an, um den Hauptbildschirm darauf zu zentrieren. Nun läßt man weitreichende ballistische Waffen (Plasmawerfer, Artillerie, Kreuzer oder Schlachtschiffe) in die Mitte der Hauptkarte feuern, indem man erst »A« und dann die linke Maustaste drückt. Beobachten Sie die Einschläge – bleibt eine große Explosion aus, verlegen Sie das Feuer etwas.

POSITION *des Gegners merken*

TIP 10: Trick 9 funktioniert noch besser, wenn Sie das Zielgebiet vorher aufklären. Schicken Sie einen Spähtrupp los, und merken Sie sich die Position des Gegners – Landmarken (vor allem Hügel) helfen dabei. Anschließend verfährt man wie oben beschrieben.

VETERANEN *reparieren*

TIP 11: Reparieren Sie Veteranen immer zuerst; auch dabei beschleunigen Wegpunkte (Shifttaste gedrückt halten) das Zusammenflicken mehrerer »Patienten«. Der Kommandant erholt sich zwar automatisch von Treffern, das dauert jedoch eine Weile.

U-BOOTE *in Küstennähe ziehen*

TIP 12: Unterseeboote feuern auch auf Landziele. Zwar ist ihre Reichweite sehr gering, doch vor allem Mechs sind gegen die Torpedowerfer machtlos. In einer Mission haben wir auf diese Art mit nur einem U-Boot über fünfzig Roboter erlegt! MD

Keine Angst vor Star Wars

Shadows of the Empire


Mission 7: Auf dem Weg zum Supercomputer müssen Sie mit Sprüngen zwei Drehscheiben überqueren.

Jedis haben kein leichtes Leben. Unsere Tips helfen, der dunklen Seite der Macht Paroli zu bieten.

LucasArts' Shadows of the Empire bietet Hunderte von Gegnern. Alle aufzuführen, würde einen neuen Roman zur Serie füllen. Deshalb haben wir uns auf die härtesten Problemfälle in jeder Mission konzentriert.

Die drei **WALKER** *knacken*

1. BATTLE OF HOTH Die Dronen im ersten Abschnitt dürften kein Problem sein, die AT-STs erledigen Sie am besten von hinten. Drehen Sie ab, wenn sie Ihnen zu nahe kommen und wiederholen Sie die »hinterhältige« Attacke. Die Walker sollte man immer zuletzt aufs Korn nehmen. Nachdem Sie das Drahtseil ausgeklinkt haben, müssen Sie aus der Außenperspektive den Walker eng umrunden, bis er umfällt. Sind alle drei erledigt, gibt's für jeden einen Challengepoint.

Ausschalten des **AT-ST**

2. ESCAPE FROM ECHO BASE Betreten Sie den Raum am besten erst gar nicht. Bleiben Sie statt dessen im Eingang so stehen, daß die Maschine Sie nicht erfassen kann, aber selbst in Ihrem Visier auftaucht. Mit ein paar beherzten Raketentreffern in den Rücken des Walkers haben Sie bald ein Problem weniger…

CHALLENGE-*points*

3. ASTEROID FIELD Sechs Challengepoints sind hier sehr einfach zu verdienen, indem Sie die hellroten Asteroiden abschießen.

Den **IG-88** *beseitigen*

4. ORD MANTELL JUNKYARD Springen Sie sofort vom Zug und laufen Sie bis ans Ende des Ganges. Dort biegt man links ab, bis ein Health-Pack erscheint. Stellen Sie sich direkt dahinter und warten Sie auf den IG-88. Feuern Sie, was das Zeug hält. Ist man zu stark getroffen, sorgt das nahe Medi-Pack für volle Energie.

BOBA FETT

5. GALL SPACEPORT Heben Sie zuerst nach oben ab und sammeln Sie ein Extraleben ein. Fliegen Sie dann über den Rand der Arena hinaus, wo weitere Extras und Challengepoints warten. Boba Fett wird Ihnen nicht folgen. In der Arena bedeutet Stillstand den Tod. Haben Sie den Kopfgeldjäger getroffen, bringen Sie sich schnellstens aus seiner Schußlinie. Hier ist es wichtig, noch möglichst starke Waffen in Petto zu haben. Vom Boden aus nimmt man dann den Flieger unter Dauerbeschuß. Kommt er Ihnen zu nahe, fliegen Sie zur obersten Plattform und wiederholen den Beschuß.


Mission 5: Per Jetpack schweben wir eiligst von einer Plattform zur nächsten.

SLAVE 1

SIDEKICKS *einsetzen*

6. MOS EISLEY Die Sidekicks (Standardbelegung »a« und »d«) sind nicht nur gut, um die Gegner aus dem Weg zu räumen, sondern leisten auch bei kurvigen Strecken wertvolle Dienste.

LADE-ROBOTER

7. IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA Laufen Sie immer um den Roboter herum, und bleiben Sie außer Reichweite seiner Arme. Gleichzeitig macht man Ausfallschritte, dreht sich in seine Richtung und feuert. Mit ein wenig Übung ist der Androide schnell besiegt.

Das **TENTAKELMONSTER** *vernichten*

8. SEWERS OF IMPERIAL CITY Es ist sinnlos, auf die Tentakel zu halten, da diese sich immer wieder erneuern. Statt dessen konzentriert sich der Nachwuchsjedi auf das rote Auge und hütet sich davor, in den Schlund des Ungeheuers abzusinken.


Mission 8: Der Dianoga schießt man ins Auge.

9. XIZOR'S PALACE Der wohl gemeinste Gegner im ganzen Spiel ist der Gladiator. Bleiben Sie hinter ihm und halten Sie ordentlich drauf. Wenn er sich Ihnen zuwendet, ändern Sie Ihre Position. Direkter Körperkontakt mit dem Roboter ist ungefährlich. Bleiben Sie möglichst in der Mitte, und weichen Sie den Raketen des Gladiators mit dem Jetpack aus. Haben Sie Ihre stärksten Waffen bislang gespart, ist nun der rechte Augenblick, sie auszupacken. Halten Sie sich stets unter dem Kopf des Gladiators und feuern Sie direkt nach oben.

Kampf dem **GLADIATOR**

OBERKÖRPER *anvisieren*

Im **REAKTOR**

10. SKYHOOK BATTLE Nachdem Sie alle vier Türme abgeschossen haben, fliegen Sie durch jede der vier Röhren ins Innere der Station. Dort feuert man seine Raketen auf den blauen Reaktorkern. Achtung: Ist er erst einmal hinüber, müssen Sie so schnell wie möglich nach draußen! MD

Tips direkt von den Programmierern

Demonworld

Als Regent hat man's schwer – vor allem, wenn Horden dämonischer Gestalten am Imperium knabbern.

Das Taktikspiel Demonworld fordert Freizeit-Taktiker gehörig. Um ihnen unter die Arme zu greifen, hat Ikarions Entwicklerteam für uns aus dem Nähkästchen geplaudert.

Optimal **AUFSTELLEN**

TIP 1: Berücksichtigen Sie das Missionsziel, wenn Sie Ihre Mannen auf dem Schlachtfeld plazieren. Achten Sie darauf, von wo der Gegner vermutlich kommt – das sieht man auf der Übersichtskarte. Lassen Sie Freiräume zwischen einzelnen Regimentern, damit sie sich nicht ins Gehege kommen. Müssen Sie angreifen, positionieren Sie Reiterei vorne, damit sie nicht durch langsamere Einheiten blockiert wird.

GESCHÜTZE *sichern*

TIP 2: Sichern Sie Artillerie durch Fußtruppen, da sie im Nahkampf wehrlos ist. Die Falkaune ist ein mächtiges Geschütz, braucht aber freies Schußfeld, um nicht eigene Truppen zu erwischen.

Einheiten in **STEIGUNGEN** *stellen*

TIP 3: Stellen Sie Soldaten auf Hügeln »in den Hang«, da sie bergab besser kämpfen. Reserven und Überraschungstruppen versteckt man in Wäldern oder hinter Anhöhen. Zeigen Sie zu Beginn dem Gegner möglichst nie Ihre gesamte Armee.



Die Falkaune braucht ein freies Schußfeld.

In der Schlacht

TRUPPEN *schonen*

TIP 4: Schonen Sie Ihre Truppen! Der Computergegner braucht für frische Kämpfer nicht zu bezahlen – Sie schon. Schließlich sind noch weitere Missionen durchzustehen. Bewegen Sie verteidigende Einheiten eine Runde lang nicht, genießen sie Vorteile im Kampf (»Halten +«).

FERNKÄMPFER *zuerst ziehen*

TIP 5: Folgende Zugreihenfolge ist ideal: Erst Geschütze, dann Schützen, Magier, Helden und zum Schluß die Nahkämpfer.

GESCHÜTZE *richtig einsetzen*

TIP 6: Ihre Kanonen sollten bevorzugt die feindliche Artillerie beharken. Feuern sie auf ein Großziel, erleiden auch dessen Nachbarfelder Schäden. Kanonen und Bogenschützen können auch Brandmunition verschießen. Damit läßt sich der Gegner aufhalten und – vor allem in Wäldern – stark dezimieren. Beachten Sie dabei die Windrichtung, die für jede Mission fix vorgegeben ist.

FLÜCHTENDE *verfolgen*

TIP 7: Setzen Sie fliehenden Gegnern unbedingt nach, da sie bei Berührung vernichtet werden. Eigene angeschlagene Gruppen faßt man zusammen, sobald sie nahe genug beieinander stehen.

HELDEN *können schießen*

TIP 8: Etwa ein Drittel der Helden sind Schützen, sie landen fast immer einen Treffer! Grundsätzlich sollten Sie keine Trupps an den Feind heranziehen, die anschließend nicht mehr kämpfen können (am fehlenden Schwertsymbol zu sehen). Ausnahme: Wichtige eigene Einheiten werden bedroht. Opfern Sie lieber eine Abteilung billiger Kämpfer, bevor der Gegner Ihre Artillerie erwischt.

Helden und Zauberer

Helden Regimentern **ZUORDNEN**

TIP 9: Ordnet man Helden einem Trupp zu, bringt das enorme Moralvorteile. Besonders effektiv: Helden an der Spitze von Kavallerie, die in Keilformation anstürmt. Magier sollten Sie durch Infanteristen im Karree schützen. Beachten Sie die Bewegungsreichweite von Truppen und Helden, damit sie sich nicht gegenseitig ausbremsen.

Feurige **ORDENSMAGIER**

TIP 10: Die Ordensmagier beherrschen mächtige Feuersprüche und Elementarzauber. Für erstere gelten die oben beschriebenen Tips. Beschwören Sie Elementare, um den Feind zu binden und schwache Gegner im Kampf auszuschalten.

DRUIDEN *verlangsamen Gegner*

TIP 11: Druiden können mit verzauberten Wurzeln den Gegner aufhalten. Außerdem beschwören sie Baumelementare (siehe Ordensmagier).

Doping durch **PRIESTER**

TIP 12: Priester können Ihre Nahkämpfer »tunen« oder die gegnerischen schwächen (»Heilige Stärke« bzw. »Meridas Zorn«). Besonders stark werden sie in der dritten Erfahrungsstufe: Ihr »Sieg des Lichts«-Spruch hilft gegen Dämonen, während »Knochenbann« gegen Untote wahre Wunder vollbringt.

Schutzzauber der **MAGIER**

TIP 13: Magier beherrschen zwei Schutzsprüche: »Magischer Schild« hilft gegen anfliegende Geschosse, während »Magische Parade« Truppen im Nahkampf schützt. Per »Geistform« macht sich der Magier selbst unsichtbar und kann unerkannt hinter die feindlichen Linien huschen. Allerdings wird er wieder sichtbar, wenn er kämpft. Mit »Blizzard« läßt sich ein Schneesturm erzeugen, der die Sichtweite auf zehn Felder begrenzt.

TELEPORT- *Kniffe*

TIP 14: Der Teleport-Spruch »Raumloser Pfad« bietet zwei geniale Möglichkeiten: So lassen sich sogar Geschütze »beamen« (ohne sie aufzuladen!) und ansonsten nicht zugängliche Stellen erreichen. In

manchen Missionen gibt es Steinsäulen – teleportiert man Fernkämpfer auf deren Spitze, genießen sie ideale Schußbedingungen und Schutz vor Nahkämpfen.

Die Gegner

UNTOTE

TIP 15: Im Kampf mit Untoten sollte man sich auf deren Quelle konzentrieren: die Totenbeschwörer. Die erzeugen nämlich ständig neue Angreifer und beschleunigen die Skelette zudem. Setzen Sie vor allem Bogenschützen gegen die Beschwörer ein.

EISHEXEN

TIP 16: Der wunde Punkt der Eishexen ist ihre schwache Panzerung. Wie Ihre Magier beherrschen sie den »Blizzard«-Spruch. Entsteht solch ein Schneesturm, sollten Sie Ihre Kämpfer auseinanderziehen, um trotz des Sturms ein möglichst großes Sichtfeld zu haben.

DÄMONEN

TIP 17: Auch die Dämonen sind schwach gepanzert. Allerdings kennen sie keinen Moralwert, fliehen also selbst bei schweren Verlusten nicht. Gegen Dämonen sollten Sie eine defensive Taktik wählen.

TIERMENSCHEN

TIP 18: Die Tiermenschen gehören zu den schwächeren Gegnern. Hier lohnen sich vehemente Angriffe, auch im Nahkampf.

Zwischen den Schlachten

TRUPPENVERWALTUNG

TIP 19: Scheuen Sie nicht davor zurück, zwischen Missionen Einheiten aufzulösen. Da die Soldaten in einem Pool landen, können Sie aus zwei billigen Fußtruppen eine kampfstarke Berserker-Abteilung aufstellen. Besonders erfahrene Kämpen werden nicht aufgelöst, sondern mit frischen Rekruten aufgefüllt. Ist der Nachschub knapp, setzt man unterbemannte Gruppen besser nicht in der nächsten Schlacht ein. Werden sie unbedingt gebraucht, sollte man sie mit ebenfalls angeschlagenen Truppen zusammenfassen.

ARTEFAKTE *und* **HEILTRÄNKE**

TIP 20: Unterschätzen Sie nicht die Wirkung von Bannern und anderen Artefakten – sie können über Sieg und Niederlage entscheiden. Drücken Sie die wertvollen Gegenstände nur guten Truppen in die Hände. Heiltränke setzt man ein, bevor es zu spät ist. Vor allem bei Helden und Zauberern übersieht man leicht, wenn sie nur noch auf dem Zahnfleisch laufen.

BONUSMISSIONEN

TIP 21: Die verlockenden Bonusmissionen sollten Sie nur angehen, wenn Ihre Armee wirklich gut in Schuß ist. Nimmt man einen Extra-Auftrag an, sollte man vorher den Spielstand speichern – häufig sind die Belohnungen nämlich nicht allzuviel wert. Zur Erfahrungssteigerung (auch Ihrer eigenen) dienen sie allemal, vom Spielspaß ganz zu schweigen. MD

Verrat im Rollenspiel aufgeklärt

Betrayal in Antara

Michael Antons Komplettlösung hilft frustrierten Abenteurern.

Zunächst einige allgemeine Tips zu Sierras wahrlich knackigem Betrayal in Antara, bevor wir näher auf die neun Kapitel eingehen:

GELD *verdienen*

TIP 1: Ihre Haupteinnahmequelle ist nicht etwa das Geld, das besiegte Gegner hinterlassen, sondern der Verkauf ihrer Ausrüstungen. Der Beutezug sollte bis zum Ende eines Kapitels abgeschlossen sein, da die »Kampfspuren« dann verschwinden. Wer sich Depots anlegen will, sollte dazu verlassene Häuser wählen. Allerdings darf man im folgenden Kapitel manche Regionen nicht besuchen!

NEBENPFADE *suchen*

TIP 2: Die Übersichtskarte hilft beim Aufspüren von Extras ungemein: Abzweigende Pfade führen meist zu einträglichen Truhen oder Grabungsstellen. Achten Sie auf Hinterhalte! Doch auch abseits dieser Wege wartet manche Kiste, also sollte man sich in Zickzack und Sichtmodus durch die Gegend bewegen – auf der Karte wird nicht alles angezeigt.

Steigern der **FÄHIGKEITEN**

TIP 3: Selbst im Schlaf lernt Aren noch dazu und steigert seine magischen Fähigkeiten. Da die Übernachtungen in Brialas Gasthof gratis sind, legt man dort öfter mal eine Pause ein. Wenn das 24-Stunden-Limit zu lästig wird, sollte man einfach einen Charakter im Kampf schwer verwunden lassen, um mal 400 Stunden nonstop durchschlafen zu können...

Transfer von **GEGENSTÄNDEN**

TIP 4: Besonders trickreich ist die Übergabe von Gegenständen an vom Computer geführte Charaktere (NPCs). Mal wird das zu übergebende Objekt auf die Tür eines Gebäudes oder die entsprechende Figur gezogen. In anderen Fällen muß man im Konversationsfenster das Itemmenü öffnen und den Gegenstand auf das NPC-Icon ziehen. Wenn es darum geht, NPCs Geld oder Nahrungsmittel zu geben (wie bei einigen Nebenjobs in Kapitel 1), so ist während des Gesprächs das Itemmenü zu aktivieren und dort auf das Geld/Nahrungssymbol zu klicken. Die Vorräte zieht man dann auf das NPC-Icon.

NEBENJOBS

Im folgenden nur die Tips, die zur Lösung des Abenteuers nötig sind. Extratouren und Nebenjobs lohnen sich aber auf jeden Fall, auch wenn sie Zeit kosten.

Kapitel 1: Nach Panizo

KAELYN *anwerben*

Ihr Weg führt von Briala nach Süden, um dort Kaelyn anzuwerben. Geben Sie Scott im Gasthof von Aspreza Nachhilfe in Sachen Magie. Nehmen Sie Nebenjobs an, um eine solide Grundausstattung zu bekommen. Betreten Sie das Landgut in Panizo, wo das erste Kapitel bereits endet.

Kapitel 2: Wo steckt Finch?

Finch ist bei **MIDOVA**

Bringen Sie Aren mit dem Magier Finch zusammen. Der befindet sich etwas nördlich von Midova, ist aber ohne eine Portion »Chailan Tea« recht unkooperativ. Der Händler in Midova kann den Tee innerhalb einer Woche besorgen, allerdings wird die gerade eingetroffene Ware beschlagnahmt.

ENKUNDI *suchen*

Erst nachdem für den örtlichen Geldverleiher ein Auftrag erledigt ist (Enkudi wartet an der Straße zwischen Ligano und Aspreza), kommt die Angelegenheit wieder ins Lot. Vor der Weiterreise nach Ticoro, die wegen einer versperrten Brücke einen Umweg durch den Canyon bei Panizo erfordert, sollte man Enkudis Nebenjob erledigen.

Die **WÜNSCHELRUTE** *ablegen*

Plazieren Sie die Wünschelrute am nordöstlichen Ende der Montari-Höhle zwischen Aspreza und Balmestri. Bringen Sie das Schriftstück aus der Truhe hinter Finch nach Waterfork. Dann geht's nach Ticoro.

Kapitel 3: Trouble in Ticoro

Den **PRINZEN** *suchen*

Nehmen Sie Kontakt mit dem Prinzgemahl auf. Die erste Anlaufstelle ist das nördliche Wachhaus, doch schweigen sich die Wachen beharrlich aus. Natürlich könnte man sie von der Stadtmauer aus belauschen, der Zugang ist jedoch abgesperrt. Der im Osten von Ticoro arbeitende Schmied verspricht einen Nachschlüssel, wenn Sie sein Problem mit einem geheimnisvollen Einbrecher lösen. Den findet man südlich von Henne's Shadow Inn. Mit dem Nachschlüssel geht's auf die Stadtmauer, das belauschte Gespräch führt in den Green & White Inn. Dort wird man vor die Tür gesetzt. Übernachten Sie daher im Henne's Shadow Inn, um auch dieses Kapitel zu beenden.

Den **EINBRECHER** *finden*



Kapitel 3: Der Stadtplan von Ticoro. 1 Henne's Shadow Inn, 2 Wachhaus, 3 Aufgang zur Stadtmauer, 4 Keys & Bolts, 5 Torrance, 6 Green & White Inn, A The Corner Store, B Ticor's Finest Armor, C Lord Caverton, D Superior Goods, E Thrust & Parry, F The Guardhouse, G Knight's Promise Inn, H Jewels of Ticoro, I The Bindery

Kapitel 4: Schäferstündchen

Aren und William müssen sich Zugang zur Shepherd's Cave verschaffen. Erste Hinweise führen nach Isten zu einer Sängerin namens Maria.

Der Weg zu **MARIA**

Der Weg dorthin wird durch den Canyon bei Korus Landing angenehm kurz, als Alternative kann man auch die Kutsche nach Teal nehmen. Ein einträglicher Job des Konservatoriums in Varnasse führt ohnehin ins nahegelegene Elona. An Maria kommt man nur mit Tickets für das Amphitheater heran, die Karten lassen sich wahlweise in einer Truhe südlich von Isten finden oder in der Kneipe erspielen.

Besuch beim **HOHEPRIESTER**

Marias Hinweise führen nach Durst, dort wird man im Tempel an den Hohepriester bei Ticoro verwiesen. Der vermutet den gesuchten Simon in Ravenne. Eine Nachricht in Simons Haus verweist nach Lavosche, wo er endlich zu finden ist. Er schickt uns zur Höhle nördlich von Ticoro und empfiehlt, vorher das Medaillon aus seinem Garten auszugraben.

Der **SCHLÜSSEL** *zur Höhle*

Das Medaillon ist der Schlüssel zur Höhle: Die Aufschrift bezeichnet die Richtungen, in die das Rad gedreht werden muß, die entsprechenden Symbole sind auf dem Hirtenstab zu erkennen.

Kapitel 5: Waldeslust

Alle **WRAITHS** *beseitigen*

Kaelyn und Raal müssen Kaelyns Vater in einer Höhle nördlich von Darvi finden. Dort werden ihre Waffen verzaubert, damit sie den im Wald umherstreifenden Wraiths Paroli bieten können. Besiegen Sie alle Gegner und informieren Sie Kaelyns Daddy.

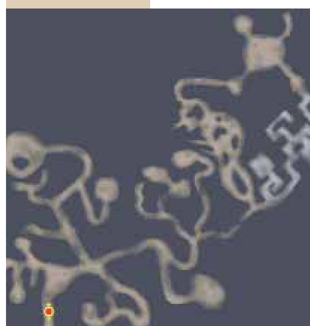
Kapitel 6: Höhlen und Sümpfe

MOSAIK *beleuchten*

Jetzt müssen Sie aus Shepherd's Cave entkommen. Die Glass Tube im Südosten (Lösungswort der Truhe: MALKERE) rückt das Mosaik ins richtige Licht und macht einen neuen Höhlenabschnitt zugänglich. Nach der Abrechnung mit den Shepherds ist ein weiterer Gang geöffnet. Nun gilt es, das Vertrauen des Söldnerführers Korus in Ganath zu gewinnen.

BIER *trinken!*

Das geschieht durch zweimaliges Armdrücken, wobei man vor dem zweiten Versuch einen Schluck Halder's Brew (gibt's in einem verlassenen Haus in Bakril) trinkt. Als nächstes müssen Sie in Choth den Söldner Lokath aufsuchen. Der schickt die Helden mit einem Auftrag nach Imazi. Klickt man dort auf das Loch neben Birge, kommt die Erleuchtung: Der Montari aus der schon bekannten Höhle könnte das Problem lösen. Ist dies geschehen, gibt es bei den Söldnern außerhalb von Choth einen neuen Auftrag, der die Helden schließlich zu einer Landzunge bei Darvi führt.



Kapitel 6: Shepherd's Cave.

Kapitel 7: Der lange Marsch

AREN *befreien*

Ziel ist es hier, Aren nebst Begleitung aus der Belagerung durch Söldnertruppen an der Weggabelung südöstlich von Isten zu befreien. Dummerweise wurde bei den vergangenen Kämpfen eine Brücke zerstört, was zu längeren Umwegen führt. Wer jedoch auf Fußmärsche keinen Wert legt, kann einfach die Kutsche von Durst nach Isten nehmen.

BRANDSÄTZE *basteln*

In Isten gekauftes Öl und Seile helfen beim Basteln von Brandsätzen, alternativ dürfen Sie von Hand kämpfen. Anschließend geht's in Richtung Antara.

Kapitel 8: Enthüllungen

Nach **NATHBY** *laufen*

In Breland kauft man Senwater, Fidali Leaves und einige Seile ein. Danach geht es nach Nathby, wo zwei Personen mit neuen Informationen warten. Diese führen nach Beluckre zu Misha, die allerdings nur mit Hilfe von Sencream gesprächig wird. Die mischt der Apotheker mit Ihren Zutaten (Senwater, Fidali Leaves und Fatty Meat), als Belohnung spendiert Misha Ihnen Gregors Zimmerschlüssel. Mit dem erhält man im Gasthof von Havesby Zugang zu Gregors Tagebuch. Zeigen Sie dazu dem Wirt den Schlüssel, während Sie mit ihm reden.

Mit **LORD SHEFFIELD** *sprechen*

Nach einem Talk mit Lord Sheffield und weiteren Gesprächen mit den Dorfbewohnern ergibt sich ein böser Verdacht gegen Sheffield, der sich durch Briefe beim Leuchtturm noch erhärtet. Beim erneuten Besuch des Lords endet das Kapitel.

Kapitel 9: Showdown

SCHLÜSSEL *im 1. Stock*

Sie müssen die Sheffields aus dem Höhlensystem ihres Kellers retten. Der Kellerschlüssel findet sich im Südwesten des ersten Stocks, die Sheffields sind im südöstlichen Teil der Höhle. Nach der Rettung geht es Bryce an den Kragen, der sich in ein Höhlensystem hinter Sheffields Haus zurückgezogen hat. Die Fallgruben können mit Seilen überwunden werden und führen zu Bryces Arbeitszimmer. Das dortige Tagebuch deckt einen üblen Plan auf, der hintere Ausgang führt in ein Canyonsystem. In dessen Mitte liegt der Eingang zu Bryces Zuflucht.



Kapitel 9: Die Gruben (G) mit Seilen überwinden.

Das **FINALE**

Es folgt ein letzter Dungeon, in seiner nordöstlichen Ecke finden Sie Bryce. Ist er besiegt, muß in der Stube nur noch ein Zaubertrank aus den Zutaten in der Truhe gebraut werden. Die Reihenfolge der Zutaten: Senwater, Nudberries, TrKaa Feather, Talicor Dust und Hardening Fluid. Herzlichen Glückwunsch! MD

Lehrgang für Alien-Jäger

Incubation

Auch im einfachsten Schwierigkeitsgrad müssen Sie bei Incubation überlegt vorgehen. Wir sagen, wie.



Ihr Team sollte in jede Richtung sichern.

Wurde Ihr tapferer Trupp schon wieder aufgerieben? Wollen Sie Ihre Taktik perfektionieren? Kein Problem – unser Incubation-Kurs zeigt Ihnen, wie man die Aliens das Fürchten lehrt.

Kämpfer **ZUSAMMENHALTEN**

TIP 1: Halten Sie Ihre Soldaten zusammen: Überlappende Schußfelder sorgen für Sicherheit, Verwundete finden leichter einen Sanitäter. Außerdem können sich die Marines so leichter unterstützen: Einer öffnet die Tür, der zweite stürmt in den Raum.

Lassen Sie sich **ZEIT**

TIP 2: Nur selten kommt es auf Geschwindigkeit an. Nehmen Sie sich also Zeit, und versetzen Sie die außen postierten Soldaten immer in den Verteidigungsmodus. Vor dem Stürmen von Räumen eine Runde rasten, um einen Aktionspunkt mehr zu erhalten.

Genug **MUNITION**

TIP 3: Der wohl wichtigste Ausrüstungsgegenstand ist die Zusatzmunition – der häufigste Grund für das Scheitern einer Mission ist Munitionsmangel.

SPEZIALISTEN *ausbilden*

TIP 4: Mit dem Kauf einer Waffe oder eines Objekts gehen die investierten Fähigkeitspunkte nicht verloren – weitere Objekte derselben Kategorie werden billiger. Folglich sollten Sie Spezialisten heranbilden, etwa den Truppführer, einen Sanitäter und einen Aufklärer. Einen Soldaten, der in der Handhabung leichter Waffen ausgebildet ist, sollten Sie später nicht auf schwere Kaliber umschulen oder umgekehrt.



Hier sehen Sie alle Waffen und Ausrüstungsobjekte.

Nur eine **SCHWERE** *Waffe*

TIP 5: In den ersten zehn Missionen brauchen Sie nicht mehr als einen Soldaten mit schwerer Waffe. Die dicken Wummen erlauben nämlich dummerweise kein automatisches Defensivfeuer.

Unabdingbar: eine gute Truppe

Das ideale **TEAM**

TIP 6: Eine gute Mannschaft für den späteren Spielverlauf sieht so aus: Sergeant Bratt mit Banner und leichter Waffe, zwei Marines mit Doublefires, einer mit Rapid-fire-MG, ein Soldat mit Minenwerfer (damit lassen sich die Eintrittspunkte der Monster weitgehend abschotten, was später unabdingbar wird) und einer mit einer weiteren schweren Waffe.



Der Bannerträger erhöht die Effizienz der benachbarten Truppen.

REKRUTEN *trainieren lassen*

TIP 7: Neu rekrutierte Soldaten sollten Sie zügig mit einem guten Panzer ausrüsten und im Kampf bevorzugt Fangschüsse auf schwerverwundete Gegner abgeben lassen. So erhalten sie schnell neue Skillpoints dazu und können einigermaßen mit den Veteranen mithalten.

Tricks und **KNIFFE**

TIP 8: Einige Levels gleichen Puzzles: Sobald man einen bestimmten Kniff herausgefunden hat, geht alles leicht von der Hand. Zu solchen Tricks gehört das Schließen von Türen (die Monster können keine Klinken herunterdrücken...) und das Benutzen von Schwebeplattformen, um ungefährdet in den verwundbaren Rücken der Gore'Ther-Aliens zu kommen. Ruhig eine Mission erstmal zum Kennenlernen anspielen, und sie dann neu laden.

INDIREKT *kämpfen*

TIP 9: Viele Gegner lassen sich indirekt besiegen. So explodieren Giftmüll-Tonnen bei Beschuß, brüchige Brücken stürzen ein, sobald mehr als eine Figur gleichzeitig auf ihnen steht. Minen zerstören alle direkt benachbarten Einheiten, und mehrere Waffen (darunter Maschinengewehr, Plasmageschütz und Raketenwerfer) haben eine so breite Streuwirkung, daß nicht nur das anvisierte Ziel getroffen wird.

Die **CY'GOO** *ausschalten*

TIP 10: Die mörserartigen Cy'Goo schießen immer nur auf Felder, die in der Vorrunde von einem Soldaten besetzt waren. Durch umsichtiges, stetiges Bewegen kommt man unbeschadet an sie heran. Ausschalten kann man sie übrigens nur durch automatisches Defensivfeuer. LA

Dritte Alien-Invasion enttarnt

X-COM: Apocalypse

Schleimig und aggressiv: Vertrieben vom Mars und aus den Weltmeeren, rüsten die Aliens zur erneuten Invasion.

Um für die anfänglichen UFO-Attacken gewappnet zu sein, sollten Sie bereits zu Beginn einige Vorkehrungen treffen. Wechseln Sie in der Cityscape-Ansicht stets in den deutlich übersichtlicheren 2D-Karten-Modus.

Kaufen Sie **MOTORRÄDER**

TIP 1: Verkaufen Sie anfangs sofort Ihren Stormdog: Bodengestützte Fahrzeuge sind nutzlos, da sie zu langsam fahren und auf Straßen beschränkt sind. Statt dessen bewähren sich in der Anfangsphase die günstigen Schwebemotorräder, die Sie rasch in möglichst großer Stückzahl (10-15) anschaffen sollten. Ausgerüstet mit einer kleinen Laser- oder Plasmakanone, bewähren sie sich hervorragend gegen feindliche UFOs, da sich die Untertassen grundsätzlich auf größere Ziele konzentrieren (z.B. einen Valkyrie-Jäger, den Sie mit den Schwebemotorrädern auf Abfangkurs schicken).

Agenten im **TRANSPORTER** *bereithalten*

TIP 2: Ihre X-COM-Agenten stationieren Sie am besten im Wolfhound Truppentransporter, der sie sicher zu den Einsatzorten bringen kann, oder aber in einem Abfangjäger. Es empfiehlt sich, etwa acht bis zehn Söldner ständig im jeweiligen Fahrzeug stationiert zu haben, um sie nicht jedesmal neu zuweisen zu müssen. Diese Truppe wird dann bald den Elite-Status erreichen.

Sofort neue Agenten **REKRUTIEREN!**

TIP 3: Zu Beginn sollten Sie außerdem etwa ein halbes Dutzend neuer Agenten anwerben, die zunächst nur trainieren.

Je nachdem, welchen Modus Sie für die taktischen Einsätze wählen, unterscheiden sich die Strategien voneinander.

Häufig **SPEICHERN**

TIP 4: Grundsätzlich jedoch gilt: So oft wie möglich den Spielstand sichern, um diverse Fehler ungeschehen machen zu können!

Bevorzugen Sie Echtzeit-Taktik: Drei Trupps mit je drei Soldaten haben sich bewährt. Diese nicht zu weit voneinander entfernen, damit im Notfall gegenseitige Hilfe gewährleistet ist.

VORSICHTIGEN *Modus wählen*

TIP 5: Als Einstellung der Agenten bietet sich der vorsichtige Modus an, denn im sicheren fliehen die Einheiten bei jeglichem Feindkontakt, im aggressiven gehen sie unnötige Risiken ein.

Deckung nehmen und **NIEDERKNIEN!**

TIP 6: Wenn sich ein Team längere Zeit an einer Stelle aufhält, lassen Sie die Kämpfer niederknien, um bessere Deckung vor dem Gegner zu haben und besser zielen zu können. Werden Sie dann angegriffen, bewegen Sie sich kriechend voran, um diesen Vorteil zu wahren. Gerät ein Trupp in einen Hinterhalt, flieht er im Lauf-Modus – währenddessen nehmen die übrigen Agenten den Angreifer unter Beschuß.

Granaten **LEGEN**, *nicht werfen*

TIP 7: Im Runden-Modus ergeben sich dagegen andere taktische Vorteile, die Sie gezielt nutzen können: So kostet hier beispielsweise das Ablegen von Granaten keinerlei Zeiteinheiten. Erblicken Sie Aliens in der Nähe, lassen Sie einfach mehrere Sprengkörper so fallen (den Zünder auf das Ende der Runde einstellen!), daß sich mehrere Feinde im Explosionsradius befinden. Vor dem grossen Knall rennen Ihre Soldaten natürlich schleunigst aus der Gefahrenzone.



Im Visier: Diesem umzingelten Alien bleibt keine Chance.

Zeit für automatische Schüsse **RESERVIEREN**

TIP 8: Vorteilhaft ist das »Aufsparen« von Zeiteinheiten für einen automatischen Schuß. Stellen Sie außerdem das Verhalten auf »aggressiv«. Um für diese Aktionen nicht zu viele Zeiteinheiten zu verlieren, bewegt man sich während des Zuges im Laufschritt fort.

Politik und Forschung

INFILTRATION *durch ETs abwehren*

TIP 9: Eine wichtige Rolle nehmen die verschiedenen Organisationen ein: Verhindern Sie unbedingt, daß sie von den Außerirdischen unterwandert werden. Also mindestens einmal pro Spielstunde die Infiltrationsgrafik checken, und bei Bedarf die unterwanderten Gebäude durchsuchen!

Stellen Sie sich mit **MARSEC** *gut*

TIP 10: Mit besonders wichtigen Organisationen (z.B. Waffenproduzenten wie Marsec) sollten Sie zudem per Geldspritze (ca. 100.000 Credits!) eine Allianz eingehen. Beim Sirius-Kult ist dies allerdings zwecklos; hier lassen sich von Zeit zu Zeit Gebäude plündern und die erbeuteten Gegenstände gewinnbringend verkaufen – dabei aber nicht angrenzende Bauten beschädigen!

Zuerst **TRANSPORTMODUL** *erforschen*

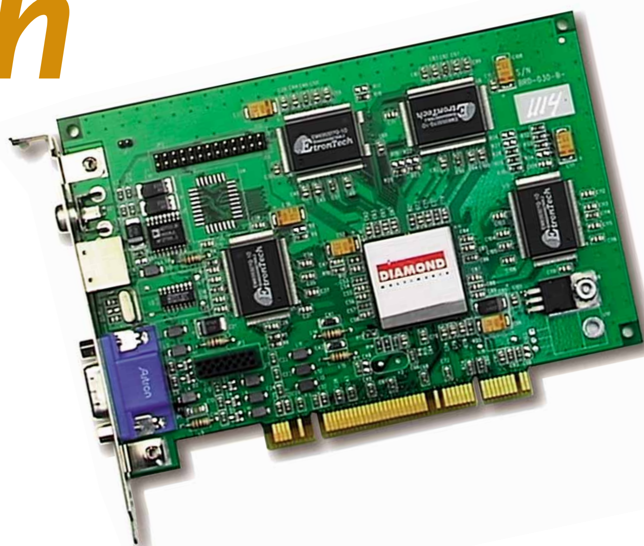
TIP 11: Noch wichtiger ist die Forschung: Entwickeln Sie zu Beginn so schnell wie möglich das Bio-Transport-Modul, da Sie lebende ETs zur weiteren Erforschung benötigen.

GROSSLABOR *entwickeln*

TIP 12: Weil Labors eine wichtige Funktion im Spiel einnehmen, sollten Sie – sobald erfunden – ein größeres bauen und weitere Wissenschaftler einstellen. MD

Unter allen Mitmachkarten verlosen wir über 50 Preise

Mitmachen und Gewinnen!



Wir wollen wissen, was Sie interessiert! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten (siehe rechts) verlosen wir Preise im Wert von über 10.000 Mark. Sie können die Karte natürlich auch einem normalen Leserbrief beilegen.

Einsendeschluß ist der 30. Oktober 1997.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Diamond

Grafikkarten-Spezialist Diamond stellt **3 Exemplare** der etablierten Monster3D-Zusatzkarte bereit (Wert je 350 Mark) und **3mal** die 3D-Beschleunigerkarte Viper in der Variante mit TV-Anschluß (Wert jeweils 450 Mark). Dazu kommen **5 Monster Sound** im Wert von jeweils 380 Mark, um die Stereoboxen der glücklichen Gewinner richtig auszulasten. Gesamtwert der Preise: ca. **3.800 Mark**.

Saitek

Für Flugsimulationen prädestiniert ist die Kombination aus dem Flightstick Saitek X36F (mit gesichertem Raketen-Abschußknopf) und Throttle-Zusatz X35T, beide aus einem äußerst griffigen, robusten Spezialplastik. Gleich **10mal** gibt es diese Kombi im Wert von jeweils 300 Mark zu gewinnen. Gesamtwert: ca. **3.000 Mark**.





Interact/Jöllenbeck

Auch Interact/Jöllenbeck hat einige Preise für unsere Verlosung beigesteuert: **10mal** das Subwoofer-System SV 860 SL (Wert: je 150 Mark) sowie 10mal den Bildschirmfilter SV 580 (je 50 Mark) – damit Ihre Augen nicht schlapp machen. Gesamtwert der Preise: ca. **2.000 Mark**.



Electronic Arts

Der Held aus Perfect Weapon prügelt sich durch mehrere fantastische Welten. Dazu passend hat Electronic Arts für alle Kampfsportfreunde 2 hochwertige Lederjacken (sind je 500 Mark wert) und **zehn Originalspiele Perfect Weapon** im Wert von jeweils 100 Mark bereitgestellt. Gesamtwert der Preise: ca. **2.000 Mark**.



Sound-Karten bis 500 Mark

Die Klangexplosion

Lange Zeit war technische Innovation bei Soundkarten dünn gesät. Nun schickt sich aber eine neue Generation an, die Steckplätze Ihres Computers zu erobern.

Schenkt man den Werbeaussagen der Hersteller Glauben, so verwöhnen moderne Soundkarten den Anwender mit CD-Wiedergabe vom Feinsten, Midi-Klängen höchster Naturtreue, teilweise mit 3D-Sound wie im Kino, und dank »Plug and Play« mit kinderleichter Installation. Was von den Versprechen zu halten ist, wollten wir genau wissen, also haben wir zwölf aktuelle Soundkarten für einen Test ausgewählt. Aus Rücksicht auf Ihr Budget haben wir dabei nur Karten diesseits der 500-Mark-Grenze berücksichtigt.

Die großen Preisabweichungen bei Soundkarten sind in der Regel auf Ausstattungsunterschiede zurückzuführen. Auf der Hardware-Seite betrifft das vor allem die Qualität der AD/DA-Wandler, die Größe des Wavetable-ROMs und, so vorhanden, des Sample-RAMs. Außerdem bestehen Unterschiede in Art und Zahl der möglichen Ein- sowie Ausgänge. Auf softwaretechnischer Seite bestimmen Umfang und Qualität der beiliegenden Programme mit über den Preis des Gesamtpakets.

Das wichtigste Merkmal einer Soundkarte ist heute die Kompatibilität zu gängigen Standards. Was nützt es schon, wenn die Karte die tollsten Technik-Finessen umsetzt, aber das vielleicht schon etwas angegraute Lieblingsspiel mit ihr nicht mehr funktioniert. Als



de facto Standard gilt bei Computerspielen, trotz zunehmender Unterstützung von Direct Sound, auch heute noch die Sound-Blaster-Norm. Der Sound Blaster ist eine von der Firma Creative Labs im Jahre 1989 eingeführte 8-Bit-Mono-Soundkarte, die seither ständig weiterentwickelt und verbessert wurde. Als Sound Blaster Pro unterstützte sie erstmals Stereo, der Sound Blaster 16 erlaubte die Wiedergabe von 16-Bit-Stereo-Sound in CD-ähnlicher Qualität, beim Sound Blaster AWE 32 wurde ein 32stimmiger Midi-Synthesizer integriert, und inzwischen ist man beim Sound Blaster AWE 64 angelangt, den wir in zwei verschiedenen Varianten getestet haben.

Bei Computerspielen spielt die Midi-Unterstützung in neuerer Zeit eine immer geringere Rolle, da die meisten Spielehersteller auf CD-Audio und WAV-Dateien setzen. Wer jedoch selbst unter die Komponisten gehen möchte, sollte auf eine hochwertige Wiedergabe von Midi-Klängen achten.

Next Generation

Die zunehmende Unterstützung von Microsofts Direct Sound und der Vormarsch der Pentium-II-Rechner haben einige Hersteller dazu angeregt, PCI-Soundkarten zu entwickeln. Erste Früchte dieser Entwicklungsarbeit zeigen wir bereits in unserem Test. Interessant sind die neuen Boards allemal, machen sie doch mit einigen hardwaretechnischen Standard-Übeln, etwa der Ressourcenverschwendung der Sound-Blaster-Kompatiblen (IRQs, DMA-Kanäle, I/O-Ports), endlich Schluß. Schlechte Karten bedeutet das natürlich für Ihre älteren Spiele. Den einzigen Ausweg aus diesem Dilemma stellt die Emulation des Sound Blasters dar, also ein kleines Programm, das dem Spiel vorschwindelt, es sei eine Sound-Blaster-kompatible Karte im Rechner vorhanden. Solchen Emulationen sollte man wegen ihrer Komplexität eigentlich kritisch gegenüberstehen. Ein Hersteller (Ensoniq) hat aber das Kunststück fertiggebracht, eine Emulation auf die Beine zu stellen, die sich im Test als hieb- und stichfest erwies.

Zunehmend findet auch die Unterstützung von 3D-Sound Verbreitung, was wahrlich neue Klangdimensionen zuläßt. Die eröffnen sich dem Spieler jedoch nur, wenn er einen Kopfhörer trägt oder die Soundkarte vier Lautsprecher unterstützt. Bei nur einem Lautsprecherpaar gewinnt das Klangbild zwar an räumlicher Tiefe, aber Geräusche von hinten kann man nach wie vor schlecht orten. Ein Paradebeispiel für hervorragende 3D-Sound-Unterstützung ist LucasArts' Western-Shooter Outlaws. Instinktiv dreht man sich in die Richtung, aus der das Geräusch kommt.

So haben wir getestet:

Da heutzutage fast jedes Spiel unter Windows 95 läuft (zumindest in der DOS-Box) haben wir auf einen Test unter »echtem« DOS verzichtet. Nach der Installation der Soundkartentreiber wurden die vom jeweiligen Board unterstützten Standards mit Hilfe von älteren und neueren Spielen getestet.

Unser Testrechner setzte sich aus folgenden Komponenten zusammen: Asus P55T2P4 Motherboard, Intel Pentium 166/MMX, 16 MByte RAM, Elsa Victory 3Dx Grafikkarte (belegt standardmäßig IRQ 11), E-IDE-Festplatte und CD-ROM-Laufwerk.

Wir haben Windows 95 vor dem Einbau einer Soundkarte immer neu installiert, da es erfahrungsgemäß schwierig ist, sämtliche Treiber der vorigen

SOUNDKARTEN-CHINESISCH

AD/DA-Wandler: Baustein auf der Soundkarte, der analoge Signale in für den Computer verständliche digitale Signale umsetzt, und umgekehrt.

Direct-Sound: Teil von Microsofts Direct-X-Software zum Abspielen und Abmischen von Klängen.

Frequenzgang: Meßkriterium, ob die Soundkarte Frequenzen von 20 bis 20.000 Hz gleich behandelt. So läßt sich feststellen, ob eine Karte etwa den Bass- oder Hochtonbereich zu sehr betont oder abschwächt.

GM/GS/XG: Midi-Klangstandards der Firmen Roland (GM/GS) bzw. Yamaha (XG). Bei GM sind unter anderem 128 verschiedene Klänge ganz bestimmten Speicherplätzen zugeordnet. GS und XG stellen noch mehr Instrumente zur Verfügung und ermöglichen auch digitale Effekte wie Hall.

Kompatibilität: DS=Direct Sound, SB=Sound Blaster (Pro, SB16, AWE32), WSS=Windows Sound System

MPU-401: Midi-Schnittstellen-Standard, von der Firma Roland im Jahre 1984 eingeführt.

Polyphonie: Anzahl der gleichzeitig abspielbaren Midi-Stimmen.

Sample: digitale Audioaufnahme.

Sample-RAM: Speicher zum Ablegen von eigenen oder fremden Samples, um diese über Midi wiederzugeben. Je größer der Speicher, desto besser, da man hochwertigere (größere) Samples verwenden kann.

Samplingrate: Die Samplingrate beträgt bei einer Audio-CD 44,1 kHz.

S/PDIF: Abkürzung für »Sony/Philips Digital Interface«. Digitale Audioschnittstelle, verwendet von CD-Playern, DAT- und MD-Recordern.

Standards: Sound Blaster = IRQ 5 (ganz früher 7), DMA-Kanäle 1 und 5, I/O-Port-Adressen 0200-0207 für den Gameport-Treiber (Joystick), 0220-022F für den Wave-Treiber, 0330-0331 für den Midi-Treiber(MPU-401), 0388-038B für den Adlib-kompatiblen FM-Synthesizer und 0534-0537 für den WSS-Treiber.

Vollduplex: gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe von Audio-Spuren (beispielsweise für Internet-Telefone).

Wavetable-Klangerzeugung: In einem ROM oder RAM ist eine Vielzahl von Instrumenten-Samples gespeichert, so daß bei der Wiedergabe von Midi-Stücken die Instrumente möglichst realistisch klingen.

Wavetable-Modul: Zusatzplatine für Soundkarten, die eine eigene Wavetable-Klangerzeugung enthält.

Karte restlos aus dem System zu entfernen. Falls Sie zu Hause ähnliche Probleme beim Installieren einer Soundkarte haben sollten, empfiehlt es sich, ebenso vorzugehen – auch wenn es einige Zeit kostet. Die Qualität der AD-Wandler haben wir mit Hilfe eines sogenannten Sweeps ermittelt. Ein Sweep ist ein Meßton, der langsam von 20 bis 20.000 Hz ansteigt. Dieser Meßton wurde den Soundkarten von einem hochwertigen CD-Player zugeführt und dann mit einer Samplingfrequenz von 44,1 kHz bei 16 Bit Auflösung (Standard für Audio-CDs) aufgenommen. Mit einem Sample-Editor haben wir uns die so erzeugte WAV-Datei angeschaut, die im Idealfall genauso aussehen sollte wie der digital eingelesene Original-Sweep von der Meßton-CD. Zum zweiten galt unser Augenmerk der Störfreiheit (Rauschen, Brummen, Pfeifen) bei der Wiedergabe, wobei man stets die Soundkarte weit weg von anderen Boards (speziell Grafikkarten) einbauen sollte, um Wechselwirkungen von vornherein zu vermeiden. Unsere Bewertungsstufen lauten: sehr gering, gering, mittel, stark, sehr stark.

Um den Klang der verschiedenen Wavetable-Chipsätze beurteilen zu können haben wir ein Midi-Stück als Referenz ausgewählt, das mit kritischen Ohren von mehreren Redakteuren beurteilt wurde. Bei der Software haben wir sowohl auf Umfang als auch Qualität (sprich: praktischen Nutzen) geachtet.

Marc Vich/ TSC

Klangstolpersteine

Erkennt Windows eine Soundkarte nicht automatisch, helfen folgende Tips bei der Treiber-Installation.

? Hilfe, der Rechner findet die Karte nicht!

1. Wenn Windows 95 die Karte wider Erwarten nicht automatisch erkennt, schalten Sie Ihren Rechner wieder aus und wechseln den Steckplatz der Soundkarte. Sollte auch mehrmaliges Wechseln nicht zum Erfolg führen, hilft meist nur noch eine komplette Neuinstallation von Windows 95.

? Wo sind die Treiber?

Normalerweise wird die Soundkarte automatisch erkannt, und Windows 95 fordert Sie dazu auf, die mitgelieferte Treiber-CD oder -Diskette einzulegen. Meistens beschwert sich das System, daß es die Treiber nicht finden könne, so daß Sie zuerst »Andere Position« mit der Maus anklicken, dann »Durchsuchen« und nun den richtigen Pfad einstellen müssen. Sobald das »OK« im Fenster »Ordner suchen« von hellgrau nach schwarz wechselt, haben Sie den richtigen Pfad erwischt. Unter Umständen müssen Sie diese Prozedur öfters über sich ergehen lassen. Die Windows-95-CD sollten Sie dabei zur Hand haben.



? Kein Ton.

3. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie die Soundkarte richtig verkabelt und alle notwendigen Geräte eingeschaltet haben. Bei den Mixer-Einstellungen sicherstellen, daß alle Aus- und Eingänge aktiviert sind. Schauen Sie im Gerätemanager nach, ob alle Treiber installiert wurden. Klicken Sie dazu unter Windows 95 mit der rechten Maustaste auf »Arbeitsplatz« und wählen Sie zuerst »Eigenschaften«, dann »Geräte-Manager« an. Klicken Sie auf das Plus-Zeichen vor »Audio-, Video- und Game-Controller«. Wenn Probleme bestehen, sollte der entsprechende Eintrag mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet sein.



Mit einem Doppelklick rufen Sie nähere Informationen über einen bestehenden Konflikt auf.

SB AWE 64 Gold



Die Zahl im Namen bezieht sich auf die 64 Midi-Stimmen, welche die SB 64 gleichzeitig wiedergeben kann. Ein wenig wird der Käufer dabei in die Irre geführt, denn hardwaretechnisch sind nur 32 Stimmen realisiert. Die andere Hälfte kann per Software dazugesteuert werden, was allerdings einen leistungsstarken Rechner voraussetzt. Der 1 MByte umfassende Wavetablechip E-mu 8000 klingt ziemlich dürftig. Um dem abzuhelfen, laden Sie einfach eine der mitgelieferten Soundbänke ins 4 MByte große Sample-RAM und erfreuen sich fortan anständiger Midi-Klänge. Eine RAM-Erweiterung auf 12 MByte ist möglich, allerdings nur mit den teuren Speichermodulen von Creative Labs.

Das Original

Ihre Muskeln läßt die Karte beim Kompatibilitätstest spielen. Denn nur sie unterstützt, neben Ihrer Value-»Schwester«, zusätzlich die bei Spielen weitverbreiteten Standards SB16 und AWE32. Die klingen klarer und rauschen deutlich weniger als der von anderen Soundkarten unterstützte 8-Bit-SB-Pro-Modus. Sowohl Klangbastler als auch Spieler werden die Vorzüge der »Gold« schätzen.

Ensoniq Audio PCI



Bei der nur 10 mal 12 Zentimeter großen Audio PCI von Synthesizer-Hersteller Ensoniq handelt es sich um eine der ersten auch auf den Spielebereich zielenden PCI-Soundkarten auf dem Markt. Beispielsweise besitzt die Audio PCI kein eigenes RAM für die mitgelieferten Soundbänke, sondern lädt sie bei Bedarf von der Festplatte in den Hauptspeicher des Rechners.

Ein 8-MByte-Soundset soll in Kürze zur Verfügung stehen. Der Klang des mitgelieferten 4-MByte-Soundsets ist umwerfend gut, speziell die Streicher sind von bislang nicht dagewesener Qualität. Ein Grund dafür ist der mit 18 Bit arbeitende Synthesizerchip. Der positive Klangeindruck setzte sich bei den Messungen der Störgeräusche fort.

Pfiffige Konstruktion

Ebenso beeindruckend ist die Effektabteilung. Dank SB-Pro-Emulation ist das Board trotz allem Sound-Blaster-kompatibel. In unserem Test haben alle Spiele willig mit der Audio PCI zusammengearbeitet. Zukunftssicher ist auch die Direct-Sound-Unterstützung. Schade nur, daß keine deutsche Anleitung beiliegt und die Software eher mager ist.

SB AWE 64 Value



Die zweite Creative-Labs-Karte im Test unterscheidet sich, was die hervorragende Spielekompatibilität angeht, nicht von der »Gold«. Gespart hat man sich beim Platinenlayout den Digitalausgang. Auch der Klang der Karte ist hörbar schlechter als der ihrer großen Schwester. Der mäßige, 1 MByte umfassende E-mu-8000-Wavetablechip ist derselbe wie auf der »Gold«-Version. Zwar könnte man eine Soundbank in das 512 KByte fassende Sample-RAM laden, doch klanglich gesehen kommt man dann vom Regen in die Traufe. Abhilfe schafft auch hier wieder nur der Kauf eines relativ teuren Speichermoduls.

Das Original

Die Software-Ausstattung der beiden Karten ist nahezu identisch – nur auf »Steinberg's Cubasis Audio 1.6«.muß der Value-Käufer verzichten. Auf der Hardware-Seite wird jedoch keinerlei Zubehör mit der Budget-Version geliefert. Dafür kostet die »Value« dann auch nur knapp die Hälfte. Wer seinen Schwerpunkt auf Computerspiele legt und keine Mark in für ihn überflüssige Schnörkel investieren will, wird mit der AWE 64 Value seine Freude haben.

SB AWE 64 Gold

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 400 Mark

Pro	Kontra
• beste Spielekompatibilität • Software • Digitalausgang	• kein Digitaleingang • RAM-Aufrüstung teuer

Fazit: Am Original führt für den Spielebegeisterten kaum ein Weg vorbei.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Audio PCI

Typ: 32-Bit-PCI-Soundkarte
Hersteller: Ensoniq
Preis: ca. 170 Mark

Pro:	Kontra:
• Midi-Klang • rauscharm • Preis-Leistungs-Verhältnis	• kein Audiokabel • (noch) keine Software mitgeliefert

Fazit: Eine geniale und vor allem preiswerte Soundkarte auf PCI-Basis.

GameStar Gesamtnote: 1,6

SB AWE 64 Value

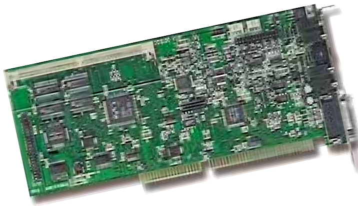
Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 200 Mark

Pro	Kontra
• Spielekompatibilität • umfangreiche Software • einfache Installation	• keine Audiokabel • Midi-Klang

Fazit: Die kleine Schwester der »Gold« weiß auch zu überzeugen.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Gi Maxi Sound 64 PnP

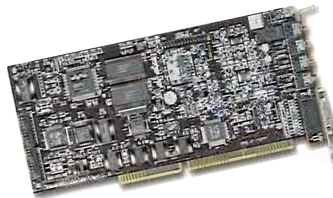


Aus Frankreich kommen nicht nur Baguettes und guter Rotwein, sondern auch die Soundkarten von Guillemot. Eine Besonderheit ist der zweite Ausgang am Anschlußblech, an den sich ein zusätzliches Lautsprecherpaar anschließen läßt. So kann man dann echten 3D-Surround-Sound genießen (nicht zu verwechseln mit dem Dolby Prologic Standard). Ferner findet man auf der Platine einen 4 MByte großen Wavetable-Klangerzeuger der Firma Dream vor, dessen Qualitäten von anderen Produkten wohlbekannt sind.

Chorknabe

Als einzige Soundkarte im Test unterstützt die Maxi Sound 64 echte vierundsechzig Midi-Stimmen. Außerdem läßt sich das Board bis auf 16 MByte Sample-RAM mit handelsüblichen PS/2-Speicherbausteinen aufrüsten, was bei den momentan im Keller befindlichen Simm-Preisen sehr löblich ist. Die mitgelieferte Software ist beispielhaft, sowohl was den Umfang, als auch was die Qualität angeht. Auf meßtechnischer Seite gab es keinerlei Beanstandungen. Ebenso vorbildlich verhielt sich die Karte beim Kompatibilitätstest.

Maestro 32/96

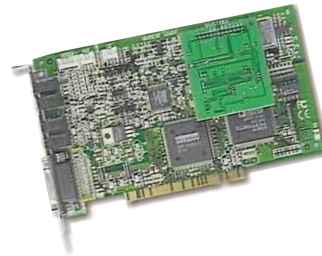


Von der deutschen Firma Terratec kommt die schon etwas betagte Maestro. Ein großer oranger Aufkleber auf der Verpackung weist dezent darauf hin, daß sie nun auch Plug-and-Play-fähig ist. Doch nicht umsonst wird PnP auch scherzhaft als »Plug and Pray« gedeutet – Einstecken und Beten. Prompt verweigerte unser Testrechner zunächst die Zusammenarbeit. Nach zwei Stoßgebeten (um genau zu sein: zweimaligem Wechseln des Steckplatzes auf dem Motherboard) sprang sie dann plötzlich doch an. Einmal in Betrieb genommen, verwöhnt sie mit wohligen Midi-Klängen, sehr guter Sound-Blaster-Pro-Kompatibilität und umfangreicher, hochwertiger Software.

Der Ausstattungsbolide

Opulent sind auch die mitgelieferten Hardware-Dreingaben. Wer darauf, auf Steinberg's Cubasis Audio Lite und Circle Elements SE verzichtet, kann Geld sparen, indem er sich die Maestro 32/96 SE zulegt. Jedoch ist das mit der »Vollversion« gelieferte Kondensator-Mikrofon von guter Qualität, und der Midi-Adapter schlägt allein schon mit knapp 50 Mark zu Buche.

Monster Sound



Vom renomierten Grafikspezialisten Diamond stammt nicht nur der beliebte 3D-Beschleuniger Monster 3D (Test in GameStar 10/97), sondern auch die Monster Sound. Der Hersteller empfiehlt Ihnen aus gutem Grund, Ihre alte Soundkarte zwecks Sound-Blaster-Kompatibilität stecken zu lassen und die Monster Sound parallel zu installieren: Zwar können Sie auch eine Sound-Blaster-Emulation aktivieren, doch dann stehen weder ein Gameport noch FM-Klangerzeugung zur Verfügung. Viele Spiele verweigern im Emulationsmodus aber ohnehin ihren Dienst. Wie bei neueren Soundkarten üblich, unterstützt auch die Diamond Microsofts Direct-Sound-Standard.

3D-Sound vom Feinsten

Der eigentliche Clou der Karte ist jedoch der ursprünglich für die NASA entwickelte Aureal-3D-Chip, der auch in Shuttle-Simulatoren eingesetzt wird. Setzt man sich einen Kopfhörer auf und spielt eines der mitgelieferten Spiele, erlebt man tatsächlich eine neue Klangdimension. Speziell LucasArts Western-Actionspiel Outlaws klingt mit der Monster 3D realistischer als je zuvor.

Maxi Sound 64

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 420 Mark

Pro	Kontra
• Midi-Klang • Surround-Sound • 16 MByte Sample-RAM möglich	• kein Audiokabel

Fazit: Eine rundum gelungene Soundkarte mit echten 64 Midi-Stimmen.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Maestro 32/96

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Terratec
Preis: ca. 380 Mark

Pro	Kontra
• Midi-Klang • üppige Austattung • Spielekompatibilität	• Probleme bei der PnP-Erkennung

Fazit: Hier wird für's Geld viel Ausstattung geboten, darunter Midi-Adapter und Kondensator-Mikrofon.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Monster Sound

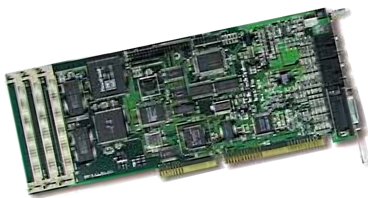
Typ: 32-Bit-PCI-Soundkarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 350 Mark

Pro	Kontra
• toller 3D-Sound • guter Midi-Klang • äußerst robuste Anschlußbuchsen	• nur Direct-Sound (nicht SB-kompatibel) • nicht DOS-geeignet

Fazit: Als Zusatzkarte top, solo aufgrund mangelnder DOS-Unterstützung ein Flop.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Tropez Plus

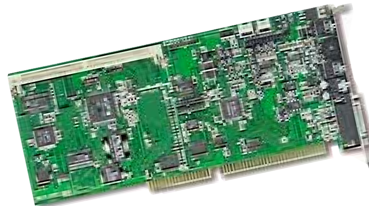


Dieses in Musikfachgeschäften häufig zu findende Board ist schon über ein Jahr auf dem Markt. Die mitgelieferte Software wirkt teilweise wie ein Relikt aus Windows-3.x-Zeiten, erfüllt aber ihren Zweck. Bei den beiden Installationsdisketten für die Anwendungssoftware waren die Aufkleber vertauscht, was uns zunächst leicht irritierte.

Einbauprobleme vorprogrammiert

Der ICS-Wavefront Midi-Synthesizer holt seine Samples aus einem 4 MByte großen Speicher. Der Höreindruck war insgesamt recht durchwachsen, einige Samples klingen etwas komisch. Besser gefiel uns die Effektabteilung. Die Tropez Plus kann mit maximal drei 4-MByte-großen Simm-Modulen (den alten, 30poligen) bestückt werden, so daß Sie 12 MByte Sample-RAM nutzen können. Die Beschriftung der Anschlußbuchsen läßt sich nach Einbau der Karte nicht mehr lesen, was regelmäßiges Zurückgreifen auf das 140-Seiten-Handbuch (englisch) notwendig macht. Ohne Zwischenfälle verliefen die Spiele-Tests: Die Tropez wurde stets als SB-Pro-kompatibles Modell angesprochen.

Gi MS 32 Wave FX PnP

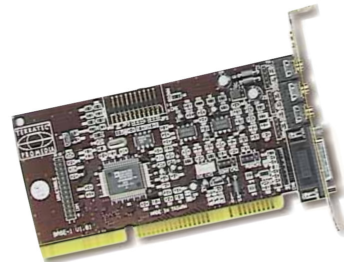


Der kleine Bruder der Maxi Sound 64 verfügt über einen 32stimmigen Midi-Synthesizer. Obwohl ihm nur 1 MByte ROM zur Verfügung steht, klingt er makellos. Nur bei Hörproben mit klassischer Musik verzogen sich die Gesichter. Wen diese Schwäche stört, der baut ein 4-MByte-PS/2-Simm ein, das fortan als Sample-RAM zur Verfügung steht. Oder Sie investieren in ein Wavetable-Modul. Auch das gibt es von Guillemot, die Klangerzeugung steuert die bekannte Synthesizerfirma Korg bei.

Kleine Designfehler

Als ein wenig störend erwies sich ein leicht wahrnehmbares Rauschen, aber wer die Karte nur zum Spielen einsetzt, wird dies kaum bemerken. Microsofts Direct-Sound-Schnittstelle wird ebenso unterstützt wie der Sound-Blaster-Pro-Modus. Beim Test mit verschiedensten Spielen zeigte sich kein einziger Ausrutscher, stets wurde die Maxi Sound 32 als SB-Pro-kompatibles Modell erkannt. Mit Hilfe des »Q-Sound Effekts« gewinnt der Ton hörbar an räumlicher Tiefe, was bei manchen Spielen, wie etwa LucasArts X-Wing vs. Tie-Fighter, zu einem schöneren Klangerlebnis führt.

Sound System Base 1



Die günstigste Soundkarte im Test kostet keine 100 Mark. Das relativ starke Rauschen ist bei Computerspielen gerade noch zu verschmerzen, aber bei »ernsthafteren« Anwendungen äußerst störend. Als Besonderheit weist die Base 1 einen Anschluß für ein optionales RDS-Radio-Ansteckmodul auf, das uns zum Test jedoch nicht zur Verfügung stand. Die Midi-Abteilung muß auf einen FM-Synthesizer zurückgreifen, der nicht mit der Wavetable-Klangerzeugung konkurrieren kann.

Der Preisbrecher

Wer Wert auf guten Midi-Klang legt, muß also ein Wavetable-Modul zukaufen, wobei man seine Wahl mit Bedacht treffen sollte. Die Base 1 selbst ist nämlich so klein, daß beispielsweise die Wavetable-Module von Roland oder Yamaha keinen Halt auf ihr finden und gefährliche Schlagseite bekommen. Mit Computerspielen traten keine Probleme auf, und die Kompatibilität zum Direct-Sound-Standard macht die Karte zukunftssicher. Ein nettes Ausstattungsmerkmal ist der sogenannte V-Space-Effekt, der dem Klang tatsächlich zu mehr Räumlichkeit verhilft.

Tropez Plus

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Turtle Beach Systems
Preis: ca. 450 Mark

Pro	Kontra
• Spielekompatibilität • guter Midi-Klang • 12 MByte Option • gute Software	• extreme Baulänge • teuer

Fazit: Die Tropez plus ist ohne nennenswerte Schwächen, aber zu teuer.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Gi MS 32 Wave FX PnP

Typ: 16-Bit-ISA-Karte
Hersteller: Guillemot
Preis: ca. 250 Mark

Pro	Kontra
• sehr gute Spielekompatibilität • sehr gute Software und Handbücher	• hörbare Störgeräusche • kein Audiokabel

Fazit: Trotz kleiner Schwächen im Klangbereich empfehlenswert.

GameStar Gesamtnote: 2,7

SoundSystem Base 1

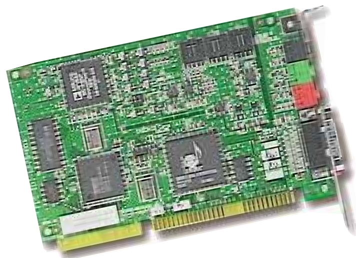
Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Terratec
Preis: ca. 100 Mark

Pro	Kontra
• preiswert • gute Spielekompatibilität	• kein Audiokabel • keine Wavetable-klangerzeugung

Fazit: Passable Soundkarte ohne Wavetable-Erzeugung, für den kleinen Geldbeutel.

GameStar Gesamtnote: 3,1

Soundscape Vivo 90

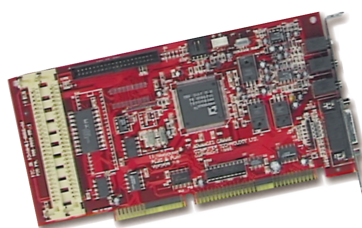


Die zweite Ensoniq-Soundkarte in unserem Test ist, was die Sound-Blaster-Kompatibilität angeht, auf eine Emulation des Sound Blaster 2.0 beschränkt. In diesem Modus ist die Wiedergabe von Stereo-Dateien nicht möglich, was bei Spielen eine starke Einschränkung bedeutet. Und selbst dann versagt die Vivo bei einer Vielzahl von Spielen den Dienst. Die Midi-Sektion verwaltet ihre Instrumente in einem hauseigenen 1 MByte großen ROM. Wegen der geringen Speichergröße klingt sie schwach, dabei jedoch besser als andere Karten mit 1-MByte-ROM.

Versteckte Mängel

Wenig Freude kommt auch beim Anschluß der (natürlich mal wieder nicht mitgelieferten) Audiokabel auf. Nur mit einiger Kraftanstrengung lassen sich die Stecker hineindrücken, so daß man beim Herausziehen äußerste Vorsicht walten lassen sollte, um die Karte nicht zu beschädigen. Im Gegensatz zur Ensoniq Audio PCI hat die Soundscape-Karte ein Handbuch in deutscher Sprache und von guter Qualitat. Dennoch können wir alles in allem vom Kauf der Vivo 90 nur abraten.

Ultrasound P & P

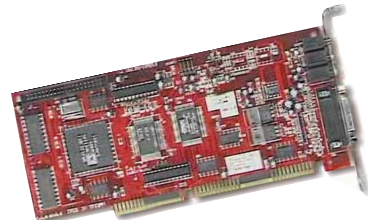


Der kanadische Hersteller Gravis, in Deutschland hauptsächlich durch seine hervorragenden Gamepads bekannt, hat auch Soundkarten im Programm. Die Ultrasound-Modelle gehörten mit zu den ersten, die den Anwender eigene Sounds in einem Sample-RAM ablegen ließen, um sie dann über Midi wiederzugeben. Dieses RAM ist bei der aktuellen Plug&Play-Version nicht bestückt, kann jedoch mit maximal zwei 4-MByte-Simm-Modulen (30polig) nachgerüstet werden. Ungeschickt: Zum hauseigenen Ultrasound-Standard, den einige Spiele unterstützen, wird die P&P erst kompatibel, wenn man ihr mindestens 1 MByte RAM spendiert.

Ressourcenfresser

Mit drei IRQs, drei DMA-Kanälen und sechs I/O-Ports belegt das Board ungewöhnliche viele Systemressourcen – Konflikte sind vorprogrammiert. Der Klang der 1 MByte umfassenden Wavetable-Klangerzeugung ist nicht überzeugend. Die Ultrasound ist lediglich zur Sound Blaster 2.0 kompatibel, was den Nachteil hat, daß in diesem Modus nur Mono-Wiedergabe erfolgt. Desweiteren kooperierten nur wenige der getesteten Spiele.

Ultrasound Extreme



Wieder Gravis, wieder eine Ultrasound. Markenzeichen der Ultrasound-Karten ist ihre feuerrote Platine – ob es wohl beabsichtigt ist, daß sich das Gesicht des Testers als Reaktion auf die Gravis-Produkte ebenso rot verfärbt? Ein Paradebeispiel für einen schlechten AD-Wandler zeigte der Blick auf den Sweep. Rauscharmut ist ebenfalls ein völliges Fremdwort für diese Karte.

Dumpfer Klang

Sofort bemerken werden Sie jedoch den dumpfen Klang, den die schlechten AD/DA-Wandler verursachen. Der wiederum 1 MByte große Wavetablechip klingt ähnlich wie bei der Ultrasound Plug & Play, so daß wir zum Probehören eine mitgelieferte Soundbank in das 1-MByte-Sample-RAM geladen haben, das nicht aufrüstbar ist. Ressourcentechnisch gibt sich auch diese Karte verschwenderisch. Bei der Spielekompatibilität hält sie sich etwas besser als die Konkurrenz aus gleichem Hause – sie ist immerhin SB-Pro-kompatibel. Ein Handbuch sucht man vergeblich in der Packung, es wurde in elektronischer Form auf die CD verbannt. Lediglich ein fünfsprachiges Faltblatt hilft beim Einbau.

Soundscape Vivo 90

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Ensoniq
Preis: ca. 220 Mark

Pro	Kontra
• sehr gute Software-ausstattung • Midi-Wiedergabe • Verarbeitung	• sehr schlechte Spielekompatibilität

Fazit: Durch die schlechte Unterstützung des Sound-Blaster-Standards disqualifiziert sich die Karte.

GameStar Gesamtnote: 4,0

Ultrasound P & P

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Gravis
Preis: ca. 320 Mark

Pro	Kontra
• 8-MByte-Sample-RAM möglich	• Systemressourcen • Spielekompatibilität • linker Kanal rauscht stark

Fazit: Spielefreaks sollten einen Bogen um diese Karte machen.

GameStar Gesamtnote: 4,3

Ultrasound Extreme

Typ: 16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller: Gravis
Preis: ca. 270 Mark

Pro	Kontra
• 1 MByte Sample-RAM	• Spielekompatibilität • sehr dumpfer Klang • Systemressourcen • Software-Ausstattung

Fazit: Aufgrund zahlreicher Mängel ist vom Kauf abzuraten.

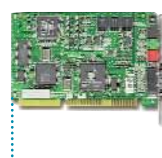
GameStar Gesamtnote: 4,5

Zahlen und Fakten







Modell:	Soundblaster AWE 64 Gold	Soundblaster AWE 64 Value	Monster Sound	Audio PCI	Soundscape Vivo 90
Hersteller:	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Ensoniq	Ensoniq
Preis:	ca. 400 Mark	ca. 200 Mark	ca. 350 Mark	ca. 170 Mark	ca. 220 Mark
Anbieter:	Creative Labs, Unterhaching	Creative Labs, Unterhaching	Diamond Multimedia, Starnberg	Soundware Audio Team GmbH, Rödermark	Soundware Audio Team GmbH, Rödermark
Hotline:	0 89 / 957 90 81	0 89 / 957 90 81	0 81 51 / 26 63 30	0 60 74 / 8 91 50	0 60 74 / 8 91 50
Internet:	www.creaf.com	www.creaf.com	www.diamondmm.com	www.ensoniq.com	www.ensoniq.com
Hardware-Revision:	Ver. 1.0	Ver.1.0	Rev. B	Rev. F	Rev. B
Kompatibilität [1]:	DS,SB, SB16, AWE32, MPU-401,GM/GS	DS, SB, SB16, AWE32, MPU-401,GM/GS	DS	DS, SB Pro, Soundscape, Adlib, MPU-401,GM	DS, SB, WSS, MPU-401, Soundscape, GM
Eingänge:	Line, Mic	Line, Mic	Line, Mic	Line, Mic	Line, Mic
Ausgänge:	Line, SPK, Game/Midi	Line, S/PDIF, Game/Midi	2 x Line, Game/Midi	Line, Game/Midi	Line, Game/Midi
CD-ROM Interface:	nein	IDE	nein	nein	nein
Wavetable Steckplatz :	nein	nein	ja	nein	nein
Wavetablechip:	E-mu 8000	E-mu 8000	QDSP AdWave 32	Ensoniq	Ensoniq Otto
Stimmen:	32	32	32	32	32
Wavetable-ROM:	1 MByte	1 MByte	4 MByte	ladbar 4 MByte / 2 MByte	1 MByte
Effektgenerator:	ja	ja	ja	ja	nein
Sample-RAM:	4 MByte	512 KByte	nein	4 MByte Soundset	nein
erweiterbar:	max. 12 MByte mit hauseigenen Modulen	max. 8 MByte mit hauseigenen Modulen	nein	nutzt PC-Hauptspeicher	nein
AD/DA Wandler:	8/16 Bit, S/PDIF 20 Bit	8/16 Bit	16 Bit	16 Bit / Synthesizer 18 Bit	8/16 Bit
Samplingraten:	8 bis 44,1 kHz	8 bis 44,1 kHz	4 bis 48 kHz	4 bis 48 kHz	4 bis 48kHz
Störgeräusche:	gering	mittel	gering	sehr gering	stark
Vollduplex:	ja	ja	ja	ja	ja
3D-Sound:	ja	ja	ja, Aureal 3D	ja	ja
Plug and Play:	ja	ja	ja	ja	ja
Treiber für:	Windows 3.x, Win95, DOS	Windows 3.x, Win95, DOS	Windows 95	Windows 3.x, 95, NT, DOS	Windows 3.x, 95, NT, OS/2
Hard- und Software:	CD-, Midi-, Audiokabel, Mikrofon, Cubasis Audio 1.6, Vienna 2.1, div. Utilities	Vienna 2.1, diverse Utilities	hochwertiges Audiokabel, Spiele, Utilities	keine	Cakewalk Express, div. Utilities
Handbücher:	deutsch	deutsch	englisch	englisch	deutsch
Installation:	sehr gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Spiele-Kompatibilität:	sehr gut	sehr gut	(nicht bewertet, siehe Text)	gut	mangelhaft
Audio-Klangqualität:	gut	zufriedenstellend	gut	sehr gut	ausreichend
Midi-Klangqualität:	gut (über Sample-RAM)	zufriedenstellend	gut	sehr gut	zufriedenstellend
Ausstattung:	sehr gut	gut	gut	mangelhaft	sehr gut
Qualität der Handbücher:	gut	gut	mangelhaft	gut	gut
Preis-Leistungs-Verhältnis:	zufriedenstellend	sehr gut	zufriedenstellend	sehr gut	zufriedenstellend
Gesamtnote:	1,5	1,7	2,2	1,6	4,0

Erläuterungen: [1] DS = Direct Sound SB = Sound Blaster (Pro, SB16, AWE32) WSS = Windows Sound-System

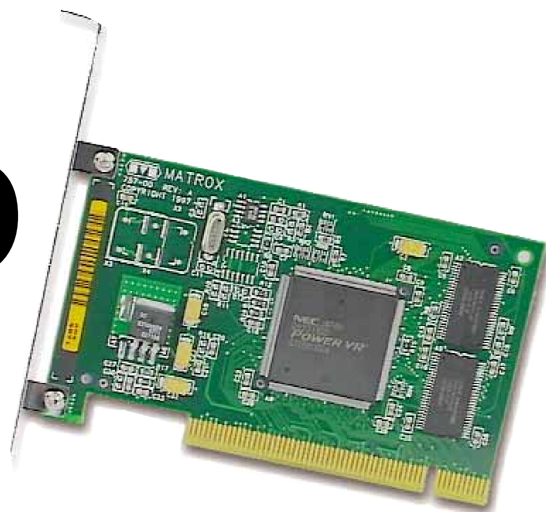
Die wichtigsten Daten der 12 Testkandidaten im Überblick.



Ultrasound Plug & Play	Ultrasound Extreme	Maxi Sound 64 Home Studio	Maxi Sound 32 Wave FX	Maestro 32/96	SoundSystem Base 1	Tropez Plus
Gravis	Gravis	Guillemot	Guillemot	Terratec	Terratec	Turtle Beach
ca. 320 Mark	ca. 270 Mark	ca. 420 Mark	ca. 250 Mark	ca. 380 Mark	ca. 100 Mark	ca. 450 Mark
Advanced Gravis Europe B.V., Almere (Niederlande)	Advanced Gravis Europe B.V., Almere (Niederlande)	Guillemot, Düsseldorf	Guillemot, Düsseldorf	Terratec, Nettetal	Terratec, Nettetal	Jacobi & White, Braunschweig
+31 0 36 5 36 44 43	+31 0 36 5 36 44 43	02 11 / 338 00 33	02 11 / 338 00 33	0 21 57 / 81 79 14	0 21 57 / 81 79 14	05 31 / 24 45 00
www.gravis.com	www.gravis.com	www.guillemot.com	www.guillemot.com	www.terratec.de	www.terratec.de	www.voyetra.com
V 1.0	Rev. 3.0	Rev. A	Rev. B	Ver. 1.0	Ver. 1.01	Rev. CZ68K
SB, DS, MPU-401, GM	SB, SB Pro, Ultrasound, MPU-401, GM	DS, SB, SB Pro, Adlib, WSS, MPU-401, GM	DS, SB, SB Pro, Adlib, WSS, MPU-401, GM	SB, SB Pro, Adlib, WSS, 2 x MPU-401, GM/GS	DS, SB, SB Pro, Adlib, WSS, MPU-401	SB Pro, WSS, Adlib, 2 x MPU-401, GM
Line, Mic	Line, Mic	Line, Mic	Line, Mic	2 x Line, Mic	Line, Mic, RDS-Radiomodul	2 x Line, Mic
Line/SPK, Game/Midi	Line, Game/Midi	Line/SPK, Surround, Game/Midí	Line/SPK, Game/Midi	Line/SPK, Game/Midi	Line/SPK, Game/Midi	Line, Game/Midi
IDE	E-IDE	E-IDE	nein	E-IDE	nein	E-IDE
nein	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Gravis	Gravis GF 1	Dream	Dream	Dream	nein	ICS-Wavefront
32	32	64	32	32	20	32
1 MByte	1 MByte	4 MByte	1 MByte	4 MByte	optional	4 MByte
ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja
optional	1 MByte	optional	optional	nein	nein	optional
max. 8 MByte mit zwei 30poligen Simms	nein	max. 16 MByte mit einem PS/2-Simm	max. 4 MByte mit einem PS/2-Simm	nein	nein	max. 12 MByte mit drei 30poligen Simms
8/16 Bit	8/16 Bit	8/16 Bit	8/16 Bit	8/16 Bit	8/16 Bit	8/16 Bit
8 bis 48 kHz	8 bis 48 kHz	4 bis 44,1 kHz	4 bis 44,1 kHz	5 bis 48 kHz	4 bis 55,2 kHz	4 bis 48 kHz
stark	sehr stark	gering	mittel	gering	stark	gering
ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
nein	nein	ja, Surround über 4 Boxen	ja, Q-Sound	nein	ja, Vspace	nein
ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Windows 3.x, Win95, DOS	Windows 95, DOS	Windows 3.x, Win95	Windows 3.x, Win95	Windows 3.x, 95, NT, OS/2	Windows 3.x, 95, NT, OS/2	Windows 3.x, Win95, DOS
Cakewalk Express, div. Utilities und Shareware-Spiele	Utilities, Shareware und Demos	Midi-Adapterkabel, Maxi FX Home Studio, Cakewalk Express 3.01, Utilities	Cakewalk Express 3.01, div. Utilities	Audio- u. Midikabel, Mikrofon, Steinberg Cubasis Audio Lite, Utilities, Shareware	diverse Utilities und Demos	CD-ROM Audiokabel, div. Utilities
deutsch/englisch/französisch	5 Sprachen, auch deutsch	deutsch	deutsch	deutsch/englisch	deutsch/englisch	englisch
zufriedenstellend	ausreichend	sehr gut	sehr gut	zufriedenstellend	sehr gut	gut
ausreichend	mangelhaft	gut	gut	gut	gut	gut
ausreichend	mangelhaft	gut	ausreichend	gut	ausreichend	gut
zufriedenstellend	zufriedenstellend	sehr gut	gut	sehr gut	mangelhaft	gut
sehr gut	ausreichend	sehr gut	gut	sehr gut	ausreichend	gut
ausreichend	mangelhaft	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut	zufriedenstellend
mangelhaft	mangelhaft	gut	gut	gut	gut	ausreichend
4,3	4,5	1,8	2,7	1,9	3,1	2,4

Kleine Karte, kleiner Preis

Matrox m3D



Matrox nimmt mit einer günstigen PowerVR-Karte den Kampf gegen die 3Dfx-Boards auf.

Kündigt Matrox ein neues Modell an, horcht gleich die gesamte Grafikkarten-Branche auf. Um so verwunderter gaben sich einige Mitbewerber, als die ersten technischen Daten des neuen 3D-Zusatzboards m3D bekannt wurden, das mit jeder herkömmlichen Grafikkarte über den PCI-Bus zusammenarbeitet. Als Treibsatz kommt nämlich ein von VideoLogic und NEC entwickelter PowerVR-Chip namens PCX2 zum Einsatz, der bislang keine glückliche Laufbahn hinter sich hat. Technisch durchaus leistungsfähig, plagt den auch auf der VideoLogic Apocalypse 3Dx verwendeten Baustein vor allem die mangelhafte Unterstützung seitens der Software-Industrie.

Benchmarks

- Die Matrox ist einen Tick schneller als die Apocalypse, insgesamt sind die Leistungsdaten aber auf praktisch gleichem Niveau. Kein Wunder, ist sich doch die Hardware sehr ähnlich.
- GameStar-Bench:
  640 x 480: 15,2 Fps
  800 x 600: 14,3 Fps
- Microsoft D3D-Test:
  Füllrate: 32,8 Mpps
  Durchsatz: 289 Kpps

Warten auf Spiele

Der Chip hat zwar eine eigene Spiele-API (PowerSGL), doch die Programmierung dafür ist sehr aufwendig, weshalb die meisten Hersteller sich auf die 3Dfx-Karten mit der einfach zu handhabenden Glide-Schnittstelle konzentrieren. Immerhin blieben NEC und VideoLogic nicht untätig; seit längerem läuft ein 25 Millionen Dollar teures Überzeugungsprogramm, das die Spieleproduzenten doch noch auf die PowerVR-Technologie einstimmen soll. Und das ist auch dringend nötig, hat der PCX2 doch arge Probleme mit Microsofts Standard-Schnittstelle Direct3D, weshalb D3D-Spiele teilweise extra gepatcht werden müßten, um auf der Matrox anständig zu laufen. Formel 1 zum Beispiel ist aufgrund schwerer Darstellungsfehler im Prinzip unspielbar. MotoRacer erkennt den 3D-Beschleuniger erst gar nicht. Delphines Rennspiel fragt nämlich die Hardware nach deren Fähigkeit ab, per Chroma Key transparente Texturen zu erzeugen. Dies und Nebeleffekte beherrschte aber zumindest die uns vorliegende Beta-Version des Treibers überhaupt nicht, Alpha-Blending nur bei abgeschaltetem Gouraud-Shading.

Tolle PowerSGL

Hat ein Hersteller die Mühen der PowerSGL-Programmierung auf sich genommen, zeigt die Matrox m3D, zu was der PCX2-Chip wirklich fähig ist. Das liegt unter anderem an den 4 MByte SDRAM, die sich ausschließlich ums Textur-Rendering kümmern. Ist ein Spiel darauf eingerichtet, sind auch in hohen Auflösungen großflächige und damit sehr natürlich aussehende Texturen möglich. Damit sieht zum Beispiel Tomb Raider sogar besser aus als das 3Dfx-Pendant und flutscht selbst in 800 mal 600 mit 30 Fps über den Monitor. Hervorragend auch die neue, auf drei Strecken aufgebohrte Version von Ultimate Race. Prächtige Licht- und Wettereffekte, Fogging in allen Farben, angenehm zurückhaltendes Filtering, Echtzeitschatten und schöne Lens Flares ergeben einen Effektreigen, mit dem 3Dfx-Karten nur schwer mithalten können.

Preishammer

Insgesamt unterscheidet sich die Karte nur wenig von der VideoLogic Apocalypse 3Dx. Das Fazit fällt von der technischen Seite her also in etwa gleich aus: Für Direct3D ist die Matrox m3D aufgrund eines anderen Ansatzes (Infinite Planes) und der noch mangelhaften Treiber wenig geeignet. Unter PowerSGL läßt sie zwar ihre reichlich vorhandenen Muskeln spielen, doch qualitativ hochwertige Software ist noch nicht in ausreichendem Maße zu haben. Für 250 Mark – der Straßenpreis dürfte bei ca. 200 Mark liegen – ist das winzige Kärtchen immerhin sehr günstig; auf ein Spielebundle mit Ultimate Race und eine Lightversion von MDK müssen Sie trotzdem nicht verzichten. Vielleicht sorgt ja der Name Matrox für eine ausreichende Verbreitung, um mehr Hersteller auf den PowerVR-Chip einzuschwören. MG



Ultimate Race: Mit seinen tollen Effekten eines der schönsten Rennspiele überhaupt

Matrox m3D

Typ:	3D-Zusatzkarte mit PCX2-Chip
Hersteller:	Matrox
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(089) 61 44 74 33
Homepage:	http://www.matrox.com/mag

Pro	Kontra:
• sehr preisgünstig • hervorragende Power SGL-Performance	• nur eingeschränkt Direct3D-tauglich • wenig PowerSGL-Software verfügbar

Fazit: Sehr attraktiver Preis, der fehlende Software und einige D3D-Mängel verschmerzen läßt.

GameStar Gesamtnote: 2,3



Pioneer DR-A24X

Bei der Masse an CD-Laufwerken muß ein neues Modell schon einiges bieten. Das Pioneer DR-A24X erreicht in allen relevanten Disziplinen gute bis sehr gute Werte. Die maximale Datenübertragungsrate von 3.216 KByte/s entspricht zwar theoretisch nur knapp 22facher Geschwindigkeit, doch in der Praxis ist das Pioneer damit eines der schnellsten 24fach-Laufwerke. Überzeugend auch die durchschnittliche Zugriffszeit: Sie lag bei rund 96 Millisekunden; ebenfalls ein ausgezeichneter Wert. Danach stand die Fehlerkorrektur auf dem Prüfstand. Zwei mit »H«- und »V«-förmigen Kratzern versehene Test-CDs las das DR-A24X ohne Fehler und schaltete nach den erfolgreichen Korrekturen sofort wieder auf die Maximaldrehzahl zurück. Durchdacht wirkt insgesamt die Ausstattung. Die elegante Frontblende ist mit Tasten zur Steuerung von Audio-CDs versehen, das Gehäuse schützt mit Filzdichtungen die Mechanik wirkungsvoll vor eindringendem Staub und die zur Konfiguration notwendigen Jumper lassen sich durch Anfasser prima greifen. Für knapp 200 Mark insgesamt also ein rundum überzeugendes Ergebnis, was für das Pioneer DR-A24X einen verdienten 2. Platz in unserer Referenzliste bedeutet. MG

Pioneer DR-A24X

Typ:	CD-Laufwerk
Hersteller:	Pioneer
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	0 21 54/91 33 59
Homepage:	http://www.pioneer.de

Pro	Kontra:
• niedrige Zugriffszeit • Übertragungsrate • gute Fehlerkorrektur	• mäßiges Handbuch

Fazit: Gut verarbeitetes Laufwerk mit hohen Leistungswerten und sinnvoller Ausstattung.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Yamaha CDR-400c

Der CD-Brenner Yamaha CDR-400c unterscheidet sich von dem bereits in unserer Bestenliste etablierten Schwestermodell 400t durch die Verwendung der Caddy-Technik anstelle der üblichen Schublade. Das erschwert zwar das Handling der Silberscheiben, dafür sind gerade die in Ermangelung einer Schutzschicht empfindlichen CD-Rs deutlich besser geschützt. Das interne SCSI-Gerät liest CDs mit 6facher und brennt sie mit 4facher Geschwindigkeit. Das entspricht dem Stand der Technik; die günstigen Voraussetzungen konnte das CDR-400c denn auch prompt in die Praxis umsetzen. Beim Brenntest benötigte das Gerät für die Audio-CD 17:24 Minuten, für die Daten-CD 20:24 Minuten; beides sind hervorragende Ergebnisse. Zu der exzellenten Performance gesellt sich die zur Zeit wohl beste Brennsoftware. Win-On-CD von CeQuadrat ist ausgereift, leicht zu bedienen und hochfunktional. Außerdem arbeitet sie sehr gut mit der Hardware zusammen. Der mit gutem Handbuch und zwei Rohlingen ausgelieferte Brenner kostet knapp 1.100 Mark und gehört damit trotz des gehobenen Preises zu den interessantesten Angeboten in Sachen CD-Brenner. MG



Yamaha CDR-400c

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Yamaha
Preis:	ca. 1.100 Mark
Hotline:	0 41 01/30 33 13
Homepage:	http://www.yamahayst.com

Pro	Kontra:
• hohe Schreibleistung • sehr gute Brennsoftware • CDs gut geschützt	• umständliches Handling

Fazit: Schneller CD-Brenner mit ausgereifter Software, der seinen relativ hohen Preis wert ist.

GameStar Gesamtnote: 2,0

PC Dash im Test

Alles im Griff

Sind Ihnen kryptische Tastaturkombinationen ein Greuel? Dann könnte PC Dash die Alternative für Sie sein.



PC Dash: Unter der Klarsichtfolie liegen 35 frei belegbare Tasten. 2 Feuerknöpfe, 3 Shift-Schalter und das Steuerkreuz sind am Rand untergebracht.

Wem ist es nicht auch schon so ergangen: Sie befinden sich im finalen Sturzflug auf den Todesstern und versagen im letzten Moment, nur weil Sie mal wieder die Taste für automatische Zielerfassung mit dem Turboschub verwechselt haben. Die Joystick-Experten von Saitek haben sich genau dieses Problems angenommen und zur Abhilfe das PC Dash entworfen.

Jede Menge Schalter

Das tablettartige PC Dash wird über einen Spezialstecker zwischen Tastatur und Computer gestöpselt. Unter einer stabilen, durchsichtigen Plastikfolie befinden sich 35 Kontaktschalter. Jeder davon kann über die mitgelieferte Software frei mit Tastaturkommandos belegt werden – durch drei Shift-Knöpfe (samt Kontrolleuchten) sogar bis zu vierfach. Ein kleines Steuerkreuz am Rand des Boards und zwei Feuerknöpfe runden das Angebot ab.

SCHABLONEN, DIE BEILIEGEN

Schleichfahrt
Extreme Assault
Constructor
Tomb Raider
Jetfighter III
Microsoft Flighsimulator
X-Wing vs. TIE-Fighter
Mechwarrior 2: Mercenaries
MDK
Command & Conquer
Civilization II
Microsoft Word



SPIELE, DENEN SCHABLONEN BEILIEGEN

Incubation
Red Baron 2
Pro Pilot
Demonworld
Total Annihilation

(Quelle: Saitek)

Tastenbelegung leichtgemacht

Haben Sie sich für Ihre Wunschbelegung entschieden, können Sie die Daten direkt an das Gerät schicken und die Belegung ausdrucken. Da das Konfigurationsprogramm nur unter Windows 3.1 und Win95 läuft, müssen Sie für reine DOS-Spiele das Ganze zusätzlich mit einem Barcode (das sind die Strichcodes, die auf jeder Produktverpackung zu finden sind) versehen. Die so erhaltene Tastenbelegung schiebt man unter die Klarsichtfolie, wo ein eingebauter Scanner den Code einliest. 13 vorgefertigte Karten zu bekannten Titeln liegen der Packung bei, weitere wird man sich von der Saitek-Homepage im Internet laden können. Außerdem wollen einige Hersteller neue Spiele von vornherein mit PC-Dash-Karten ausstatten.

Kleine Schönheitsfehler

In der Praxis erweist sich PC Dash als komfortable Erweiterung, an die man sich schnell gewöhnen kann. Allerdings fehlt trotz strukturierter Folie ein klarer Druckpunkt bei den Schaltern. Dafür gestaltet sich der Datentransfer unproblematisch, sofern man sich auf die Software verläßt. Mit dem Barcode bekommen Sie schnell Probleme: Der Scanner muß mit einem Schieber im richtigen Tempo über die Striche geführt werden, eine extrem fehleranfällige Methode. Im Zeitalter von Windows 95 werden Sie aber nur sehr selten in die Verlegenheit kommen, auf die manuelle Lösung zurückgreifen zu müssen. MIC

PC Dash

Typ:	Tastaturerweiterung
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 150 Mark
Info-Nummer:	0 89/54 61 27 10
Homepage:	http://www.saitek.com

Pro	Kontra
• einfach programmierbar • universell einsetzbar • alle Tasten vierfach belegbar	• kein exakter Druckpunkt • unhandlicher Barcodeleser

Fazit: Innovatives und universell einsetzbares Eingabegerät, aber kein Muß.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Monitor im Test

Iiyama MF-8617T

Monitore des Herstellers Iiyama haben sich in den letzten Jahren vor allem durch ihr faires Preis-Leistungs-Verhältnis einen guten Namen gemacht. Der adrett aussehende MF-8617T setzt diese Tradition fort: Mit 1.250 Mark gehört er zwar nicht zu den Billiggeräten, seine Leistungsdaten stünden aber auch manchem 1.500-Mark-Gerät gut zu Gesicht. Der 17-Zöller ist mit einer Hitachi-Bildröhre ausgestattet, die eine Lochmaske mit 0,26 Millimeter Punktabstand aufweist. Bis auf ein paar kleinere Geometrie- und Konvergenzfehler leistet sich der MF-8617T keine auffälligen Ausrutscher. Die Bildschärfe ist überdurchschnittlich, die Helligkeitsverteilung sehr gleichmäßig, die Farbdarstellung sogar brillant.



Ergonomische Frequenzen

Selbst in der hohen 1024er-Auflösung verwöhnt das Gerät noch mit augenschonenden 107 Hz Bildwiederholfrequenz, in der für 17-Zöller eh wenig praxistauglichen 1280er Auflösung ist allerdings bei 75 Hz Schluß. Für ein Gerät dieser Preisklasse sind das dennoch mehr als ordentliche Werte. Die Bedienung mittels Onscreen-Menü ist erfreulich einfach. Allerdings hätten eigene Regler für die besonders oft veränderten Helligkeits- und Kontrasteinstellungen nicht geschadet.

Mit durchwegs überzeugenden Leistungen schafft der MF-8617T als deutlich preisgünstigstes Gerät den Sprung in unsere Referenzliste. Damit kommt er besonders für Spielefans mit knappem Budget in die engere Wahl, die bei der Qualität keine faulen Kompromisse eingehen wollen. MG

Iiyama MF-8617T

Typ:	17-Zoll-Monitor
Hersteller:	Iiyama
Preis:	ca. 1.250 Mark
Info-Nummer:	0 89/9 00 05 00
Homepage:	http://www.iiyama.de

Pro	Kontra
• gute Bildqualität • ergonomische Bildwiederholraten	• leichte Geometrie- und Konvergenzfehler

Fazit: Gute Qualität zu angemessenem Preis und damit auch für Spieler hochinteressant.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns unter dem Kennwort »TECHtelmechtel« – ab dieser Ausgabe sind wir auch per Email für Sie erreichbar.

GRAFIKKARTEN

Ressourcenbelegung bei 3Dfx-Karten

Ich überlege, mir demnächst ein 3 Dfx-Zusatzboard zu kaufen. Da mein System allerdings schon sehr voll ist, möchte ich gerne wissen, welche Ressourcen diese Karten belegen und ob es Probleme in Verbindung mit der Matrox Mystique geben kann.

GameStar: Doppelte Entwarnung: Außer einem kleinen Bereich im oberen Speicher benötigen 3Dfx-Boards keine Ressourcen, weder Interrupts (IRQs) noch DMAs. Auch in Verbindung mit der Matrox Mystique – im übrigen eine der populärsten und besten Kombinationen momentan – sind uns mit einer Ausnahme keinerlei Probleme bekannt: Matrox updatet seine Treiber sehr häufig; unter Umständen kann es deshalb vorkommen, daß nicht bei jeder Treiberversion das Zusammenspiel mit 3Dfx-Boards hundertprozentig klappt.



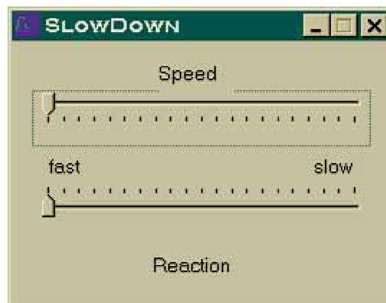
3DFx-Zusatzboards belegen nur einen ganz kleinen Bereich im oberen Speicher.

THEME PARK

Die Vollversion auf eurer letzten Cover-CD (10/97), Theme Park, läuft auf meinem Rechner viel zu schnell. Gibt es eine Möglichkeit, das hektische Gewusel abzubremsen?

GameStar: Aber sicher, sogar mehrere. Mit der Taste »R« schalten Sie mitten im Spiel auf die deutlich langsamere Super-VGA-Darstellung um, außerdem läßt sich im »Optionen«-Menü die Spielgeschwindigkeit umstellen.

Auf der aktuellen Cover-CD finden Sie zudem ein von unserem Leser Robert Hanne programmiertes Utility namens »SlowDown«, mit dem Sie die Geschwindigkeit stufenlos einstellen können. Ist Ihr Rechner noch mit Windows 3.1 ausgerüstet, sollten Sie es dagegen mit dem Game Wizard versuchen.



Mit »Slow Down« von Robert Hanne machen Sie Ihren PC zur Schnecke.

Sollte das alles nicht helfen, bleibt nur eine etwas radikalere Methode: Gehen Sie nach dem Booten des Rechners ins BIOS-Setup und stellen Sie (bei einem Award-Bios zum Beispiel unter »CMOS Chipset Features«) den »CPU Internal Cache« und den »External Cache« auf Disabled. Doch Vorsicht: Darüber hinaus nichts unnötig ändern, da falsche Bios-Einstellungen unter Umständen gewaltigen Schaden anrichten können.

CD-LAUFWERKE

Ich habe in meinem Rechner ein älteres CD-Laufwerk stecken. Inzwischen sind die Hersteller ja schon bei 30facher Umdrehungszahl angekommen – da frage ich mich, ob mein CD-ROM noch zeitgemäß ist. Muß ich »nachrüsten«, oder sind diese Wahnsinnsgeschwindigkeiten überflüssig?

GameStar: In der Tat dreht sich die Hardwarespirale bei den CD-ROMs besonders schnell. War vor gut einem Jahr noch 8fach-Speed das Maß aller Dinge, so gibt es inzwischen kaum noch Hersteller ohne 24fach-Laufwerk im Angebot. Der Nutzen bleibt in der Tat fraglich: Durchsatzraten im Festplattenbereich kommen in der Praxis nur selten zum Tragen. Wichtiger ist da ein anderer Vorzug moderner Laufwerke: Mit Zugriffszeiten teilweise deutlich unter 100 ms erleichtern sie die Arbeit mit weitaus häufiger vorkommenden kleinen Datenblöcken ungemein. Nachteile gibt's aber auch; moderne CD-Laufwerke vibrieren, besonders bei CD-Rs (»Gold CDs«), mitunter ziemlich heftig. Zweiter Kritikpunkt ist die Tatsache, daß bei manchen Fabrikaten vor lauter Geschwindigkeitswahn für eine vernünftig arbeitende Fehlerkorrektur keine Ressourcen mehr übrig bleiben. Unser Tip: Ist Ihr CD-ROM zumindest ein 6fach-Speeder und arbeitet es zu Ihrer Zufriedenheit, besteht kein Grund zum Umsteigen. Uns ist zumindest auf Spieleseite derzeit kein Produkt bekannt, das zwingend mehr als ein 4fach-Laufwerk voraussetzt.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

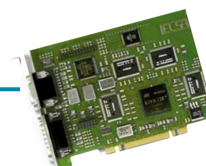
tech@gamestar.de

Nur vom Besten

Einkaufsführer Hardware

Grafikkarten

Exzellente Kombikarte: Elsa Victory Erazor



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Diamond Viper V330	1,6	380 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
	Elsa Victory Erazor	1,6	390 Mark	10/97	02 41/60 60	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
3	Diamond Monster 3D	1,7	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	3D-Zusatzboard
4	Orchid Righteous 3D	1,7	350 Mark	10/97	im Aufbau	3D-Zusatzboard
5	Gi Maxi Gamer 3D fx	1,7	330 Mark	10/97	02 11/3 38 00 33	3D-Zusatzboard

Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE 64 Gold



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	400 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, umfangreiche Software
2	Ensoniq Audio PCI 1	1,6	170 Mark	11/97	0 60 74/8 91 50	Überragendes Preis-/Leistungsverhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	200 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	GI Maxi Sound 64 Home Studio PnP	1,7	420 Mark	11/97	02 11/3 38 00 33	Sehr gute Allround-Karte
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	380 Mark	11/97	0 21 57/81 79 14	Üppige Ausstattung, gute Technik

CD-ROM-Laufwerke

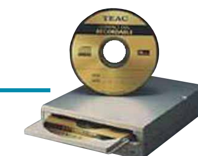
Schnelles 24fach-Laufwerk: Teac CD-524E



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-524E (24fach)	1,6	200 Mark	–	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
2	Pioneer DR-A24X (24fach)	1,7	200 Mark	NEU	0 21 54/91 33 59	Sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
3	Samsung SCR-2030 (20fach)	1,8	180 Mark	–	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Fehlerkorrektur
4	Mitsumi FX-240 (24fach)	1,9	220 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Solides Atapi-Laufwerk
5	Hitachi CDR-813016Max (16fach)	2,2	160 Mark	–	02 11/5 28 30	Empfehlenswertes Atapi-Laufwerk

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R50s



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R50S	1,9	1000 Mark	–	06 11/71 58 54	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
2	Yamaha CDR-400t	2,0	1000 Mark	–	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CDR-400c	2,0	1100 Mark	NEU	0 41 01/30 33 13	Bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	800 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
5	Sony CDU-926S	2,5	650 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preisgünstiger SCSI-Brenner

Moderne Highend-Spiele benötigen für maximalen Spielspaß meist spezielle Hardware. Deshalb scheuen wir keine Mühen, um für Sie in aufwendigen und langwierigen Tests das beste Equipment aus dem riesigen Angebot herauszufischen.
Selbstverständlich wird diese Liste ständig aktualisiert, damit Sie immer über alle Referenz-Produkte auf dem laufenden bleiben.



17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1600 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Eizo Flexscan F56	1,8	1600 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
3	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1500 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allrounder
4	Philips Brilliance 107A	2,0	1650 Mark	–	0 89/96 27 40	Überzeugende Qualität
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1250 Mark	NEU	0 89/9 00 05 00	Niedriger Preis, gute Qualität



Gamepads

Top Technik: Gravis Game pad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft Sidewinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	0 42 87/12 51 13	Programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-/Leistungsverhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung



Joysticks bis 100 Mark

Für alle Fälle: Microsoft Side Winder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr ergonomisch, präzise Technik
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Grifform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	–	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig



Joysticks über 100 Mark

Preisgünstiger Profi: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-/Throttle-Kombi
*	Thrustmaster T-2	2,0	250 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Lenkrad; für Rennspiele eine Wucht

* außer Konkurrenz.

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	150/151	11	0 26 02/16 00 05	0 26 02/16 00 10	http://www.online.de
Acclaim Entertainment GmbH	27	3	0 89/2 36 62 40	0 89/23 66 24 30	http://www.acclaim.de
ARI DATA CD GmbH	91, 129	2, 81	0 21 54/9 47 60	0 21 54/94 76 42	arilange@aol.com
B + D Verlag GmbH	92	73	0 40/4 80 00 70	0 40/48 00 07 77	http://www.blondmag.com
Bertelsmann Club GmbH	131		0 52 42/9 10	0 52 42/91 69 04	bertelsmann.club@bertelsmann.de
Bomico GmbH	8/9, 59, 62/63, 69, 121	4, 5, 8, 6, 7	0 61 03/33 41 00	0 61 03/33 42 20	info@bomico.com
Call & Play	83	10	02 81/95 29 80	02 81/9 52 98 10	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	87	9	07 21/97 22 40	07 21/9 72 24 24	http://www.cdv.de
ComTech	29	76	0 71 51/98 00 10	0 71 51/98 09 50	http://www.comtech.de
Creative Labs GmbH	15	15	0 89/9 92 87 10	0 89/99 28 71 22	http://www.creativelabs.com
Data Becker GmbH	47, 54/55, 105	13, 12, 14	02 11/93 31 02	02 11/31 87 05	http://www.databecker.de
Deutsches SportFernsehen	122, 155	60, 61	0 89/96 06 60	0 89/9 60 66 10 09	http://www.dsf.de
Earthquake Entertainment	229	16	0 30/69 04 07 60	0 30/6 91 10 71	http://www.highway-to-hell.de
Egmont Interactive GmbH	71	19	07 11/7 97 15 21	07 11/7 97 15 29	http://www.egmont.de
Electronic Arts Germany GmbH	31, 110/111	20, 21	0 24 08/94 00	0 24 08/94 01 11	http://www.ea.com
ELSA	25	77	02 41/60 60	02 41/6 06 40 99	http://www.elsa.de
expert	36/37	74	05 11/7 80 80	05 11/7 80 81 78	http://www.expert.org
Funsoft Holding GmbH	74/75	22	0 21 31/96 54 99	0 21 31/96 54 16	http://www.funsoft-online.com
Game it!	187	31	08 31/57 51 56	08 31/5 75 15 55	http://www.gameit.de
Gateway 2000	22/23	79	++4 41 71/4 97 60 00	++4 41 71/4 97 62 00	keine Angabe
Guillemot International GmbH	207	32	02 11/33 80 00	02 11/3 38 00 20	http://www.guillemot.com
HAPI GbR Handelshaus	208	24	0 25 82/14 60	0 28 71/70 67	keine Angabe
Hasbro Interactive	12/13	1	0 40/39 92 93 93	0 40/39 92 93 95	http://www.hasbro.com
Hegener + Glaser AG	97	25	0 89/5 46 75 70	0 89/54 67 57 41	http://www.saitek.de
Hint Shop	161	26	0 22 05/91 03 13	0 22 05/91 03 14	http://www.vo.lu/hint-shop
HSM	213	75	0 81 31/35 36 60	0 81 31/35 36 61	hsm-versand@t-online.de
Interactive Magic	101	28	0 52 41/9 68 20	0 52 41/68 89 90	http://www.interactivemagic.de
Intermedia PC-Hotline	161	29	01 90/88 00 99		keine Angabe
INTOS ELECTRONIC	171	27	0 64 03/7 03 30	0 64 03/70 33 70	keine Angabe
Jazz	57	80	++14 08/7 27 89 00	++14 08/7 27 90 92	keine Angabe
Koch Media GmbH	51	30	0 89/85 79 50	0 89/85 79 51 60	http://www.kochmedia.com
MAGIX SOFTWARE GmbH	204	62	0 89/74 35 80	0 89/7 69 10 41	http://www.magix.de
MATROX Electronic Systems	4. US	46	0 89/6 14 47 40	0 89/6 14 97 43	ftp://ftp.matrox.com/pub/mga
Media Point	217	34	0 30/7 94 72 10	0 30/79 47 21 99	keine Angabe
Media Store	191	37	07 11/55 76 12	07 11/56 03 43	keine Angabe
MEGATEC Computer	119	32	0 52 26/98 78 13	0 52 26/98 78 12	megatec-computer@t-online.de
MEGATRONIC	161	33	0 68 94/9 28 00	0 68 94/92 80 10	http://www.megatronic.de
Messe München GmbH	4	64	0 89/5 10 70	0 89/5 10 73 12	http://www.systems.de
Miekro Multimedien GmbH	178	38	05 31/2 44 60 60	05 31/2 44 60 95	keine Angabe
Mindscape GmbH	33	39	02 08/99 24 10	02 08/9 92 41 29	http://www.ssionline.com
Multimedia Soft	191	78	0 24 21/2 81 00	0 24 21/28 10 20	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medien Verlagsgesellschaft	132	63	0 89/9 23 40	0 89/9 23 43 00	keine Angabe
Okay Soft	171	40	0 96 74/12 79	0 96 74/12 94	okaysoft@t-online.de
ORION Versand	208		04 61/5 04 01 72	04 61/5 04 01 23	http://www.orion-erotic.com
PC-WELT	78				
Playsoft	208	41	0 64 21/9 41 00	0 64 21/4 75 26	http://www.playsoft.de
Ravensburger Interactive	126/127	42	07 51/86 11 09	07 51/86 19 41	http://www.ravensburger.de
Reason Computer	202	43	0 51 37/9 25 57	0 51 37/9 25 58	http://www.cyberhost6.net/wspro/reason
Samsung Electronics	19	45	0 61 96/6 60	0 61 96/66 18 55	http://www.samsung.de
Sega	107, 215	51, 47	0 40/22 93 80	0 40/22 93 81 00	http://www.sega.com
Sierra Coktel Deutschland	17, 115, 117	48, 49, 50	0 61 03/9 94 00	0 61 03/99 40 35	http://www.sierra.de
SKL Staatliche Klassen-Lotterie	228		03 51/8 02 31 08	03 51/8 01 19 80	keine Angabe
Softsale Lau & Zielke GmbH	153	65	0 50 21/91 04 16	0 50 21/91 04 03	keine Angabe
Software 2000	44/45	52	01 90/57 20 00	0 45 21/80 04 30	http://www.software2000.de
Süddeutscher Verlag	156	66	0 89/2 18 30	0 89/21 83 84 15	http://www.sueddeutsche.de
SYMANTEC DEUTSCHLAND GmbH	41	44	0 21 02/7 45 30	0 21 02/745 39 22	http://www.symantec.com
TerraTec Electronic GmbH	175, 177	56, 57	0 21 57/8 17 90	0 21 57/81 79 22	http://www.terratec.de
TopWare	3. US	55	06 21/4 80 50	06 21/4 80 52 00	http://www.topware.com
Vereinigte Motor-Verlage	140	67	07 11/18 20	07 11/18 40	http://www.motor-presse-online.de
Virgin	2. US, 3	58	0 40/39 10 10	0 40/39 15 17	http://www.vid.de
Wial Versand	223	70	0 81 42/5 96 40	0 81 42/5 46 54	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	164	68	0 40/39 92 32 10	0 40/3 99 23 99	http://www.MMPBUERO@aol.com
ZFT Zentrum für Teledaten GmbH i.G.	179	59	0 61 84/5 10 31	0 61 84/5 10 33	keine Angabe

Wir freuen uns auf Ihre Anregungen!

Leserbriefe

Weit über 1.000 Leserbriefe und Postkarten erreichten uns in den letzten Wochen. Wir haben alle (!) gelesen und möchten uns für all das Lob, die Anregungen und auch vereinzelte Kritik bedanken. Um möglichst viele Leser zu Wort kommen zu lassen, drucken wir nur Auszüge ab.

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München
Email: brief@gamestar.de

Bei technischen Fragen benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« (Email: tech@gamestar.de)

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben des GameStar nachbestellen.

Katalog raus

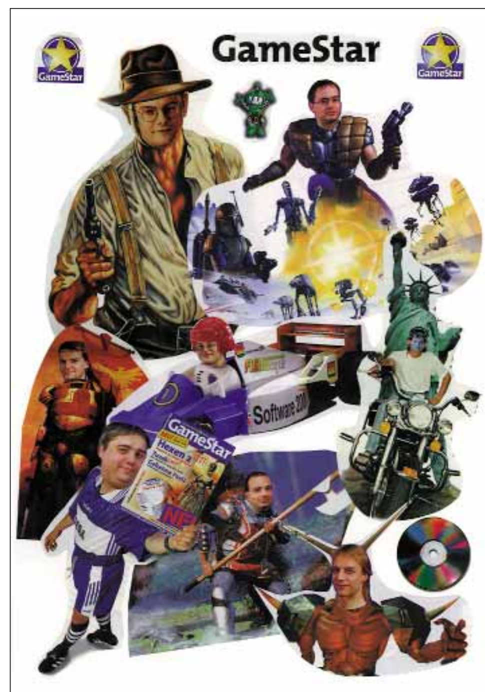
Ich bin 15 Jahre alt und seit Eurer Erstausgabe ein Fan der GameStar! Auf eine Vollversion von Theme Park in einer Zeitung habe ich schon lange gewartet. Auch das Layout gefällt mir gut, und ich finde, daß auch die Tests sehr übersichtlich gestaltet und super geschrieben sind. Doch ich habe auch ein wenig Kritik auf Lager: Nehmt doch diesen behämmerten PÖRL-Katalog aus dem Heft. Und mehr als eine Seite über Lands of Lore 2 hätte man für die Rollenspiel-Fans rausholen können, oder nicht? *Marius Bahnschulte*

GameStar Ohne Werbung wäre ein Heft wie GameStar nicht finanzierbar, und je mehr Werbung wir im Heft haben, desto mehr redaktionelle Seiten können wir schreiben. Es steht natürlich jedem frei, Beilagen herauszutrennen (wir empfehlen eine Bastelschere) oder unerwünschte Motive mit DINA4-Blättern zu überkleben. Unsere vier Seiten Test über Lands of Lore 2 werden hoffentlich alle Rollenspiel-Fans zufriedenstellen, die wir im übrigen keinesfalls benachteiligen wollen: Man beachte unseren Vierseiter über Diablo 2 und Hellfire.

Dubiose Vorankündigungen

Gegen eine Vollversion auf der – im übrigen lobenswert übersichtlichen – CD-ROM habe ich nichts. Sie sollte allerdings nicht neue Demos verdrängen oder verknappen. Die Themenschwerpunkte sind richtig gesetzt – aber bitte nicht zu viele Previews mit dubiosen Vorankündigungen, die zwingend durch Spielehersteller gelenkt werden und so nichts mehr mit (Vorab-) Wertungsfragen zu tun haben. *Boris Faehndrich*

GameStar Keine Angst, der Schwerpunkt unserer CD liegt ganz klar auf den Demos. Wird eine Vollversion gar zu groß (Earthsiege 2 schluckt z.B. rund 325 MByte!), so versuchen wir, unserem Verlagsleiter das Geld für eine zweite CD-ROM abzuschwatzen. Previews werden keinesfalls von den Herstellern »gelenkt«: Aus der Vielzahl der an uns geschickten Vorversionen wählen wir nur die unserer Meinung nach interessantesten aus, der Rest landet in den News.



Von Thomas Krause stammt diese aufwendige Klebe-Collage, die ihren Ehrenplatz an der Redaktions-Magnetwand gefunden hat.

Budget-Rubrik

Euer Schreibstil ist locker – es macht mir sogar Spaß, Texte zu lesen, die mich inhaltlich gar nicht berühren. Grandiose Idee übrigens, die Spiele nach Genres zu sortieren. Von der Budget-Rubrik bin ich mehr als begeistert, da ich mit meiner Hardware unter die Einsteiger-Konfiguration gerutscht bin. Ein ausgereiftes Magazin, bis ins kleinste Detail bedacht – bis hin zum CD-Cover. *Steve Niewisch*

GameStar Danke für das Lob. Die Budget-Ecke richtet sich just an Leser, die längere Zeit keinen Hardware-Upgrade mehr gemacht haben, oder lieber etwas warten, um Spiele günstiger zu erwerben.

Redaktionsempfehlung

Was halten Sie von einer »Empfehlung der Redaktion«? Diese Auszeichnung könnte jeden Monat ein Spiel aus den einzelnen Genres erhalten, sie würde Käufern die Auswahl erleichtern. *Lars Lübke*

GameStar Neben unserem GameStar (den vergeben wir unabhängig von der Wertung für besondere Tugenden) sollte die Spielspaß-Wertung Kaufempfehlung genug sein: Eine 80er-Wertung heißt

nichts anderes als: »Jeder, der das Genre mag, kann bedenkenlos zugreifen.«

Sie oder Ihr?

Bestehen Sie eigentlich darauf, daß man Sie mit »Sie« anspricht? Das fällt mir ehrlich gesagt ziemlich schwer, da ich durch die vielen Emails jedesmal »Euch« geschrieben habe. Apropos Email, ist die Redaktion eigentlich im Internet erreichbar, oder ist eine Website von GameStar geplant? *Patrick Korn*

GameStar Wer einen Leserbrief schreibt oder uns in München auf der Straße begegnet, darf uns hemmungslos duzen. Die GameStar-Website geht in Kürze online, unsere Email-Adresse lautet brief@gamestar.de.

Freundschaftswerbung

Ich hätte ein paar Verbesserungsvorschläge: Wie wäre es mit einem Spielerforum für neue Klassiker (z.B. Grand Prix 2) im Heft, in dem Leser ihre Erfahrungen austauschen können? Die Vorderseite Ihres CD-Inlays ist ein paar Millimeter zu klein, ich bitte um Berichtigung. Eine Freundschafts-Werbeaktion mit Prämien (PC-Spielen) wäre mir auch sehr willkommen. *Martin Kissel*

GameStar Das erwähnte Spielerforum gehört aus Platz- und Aktualitätsgründen eigentlich auf unsere Webseite, die in Kürze starten wird. Für das zu kleine CD-Inlay möchten wir uns entschuldigen, das diesmalige sollte passen. Eine LWL-Prämie (so lautet der offizielle Vertriebsleiter-Geheimcode für »Leser werben Leser«) können wir schon in diesem Heft präsentierten. Wir denken, daß bei den von uns ausgewählten Prämien für jeden etwas dabei sein sollte.

Produktinfo

Mit meinen 29 Lenzen gehöre ich schon zu den etwas älteren Computer-Usern, muß aber gestehen, daß Euch mit dieser Erstausgabe ein echter Hammer gelungen ist. Eine Frage: Was ist Euer »Produktinformationsservice?«. *Dirk Donat*

GameStar Der Produktinfo-Service funktioniert so: Wer näheres zu einem Produkt wissen möchte, streicht die entsprechende Nummer auf der Infokarte an und schickt sie an unsere Anzeigenabteilung. Die gibt dann dem jeweiligen Hersteller Bescheid, der zusätzliches Info-Material an den Interessenten schickt. Damit sparen Sie als Leser Zeit und Porto bzw. Telefongebühren, da eine einzige Karte bzw. ein Fax bis zu 25 Anfragen erlaubt.

Keine Frauen?

Warum gibt es bei Euch keine weibliche Testerin? Habt Ihr keine Frau gefunden, die mit einem Kaffee-überschwemmten Schreibtisch leben kann? Oder befürchten die Damen der Schöpfung, wie Michael unter den redaktionsinternen Haarschneider zu kommen? *Florian Schultheis*

GameStar Der Force-Feedback-Haarschneider sollte kein Grund sein, da er seit der nächtlichen Radikal-Kahlrasur von Michael verstopft ist. Ansonsten: Unter den vielen Bewerbungen, die uns auf unsere Eigenanzeige hin erreicht haben, sind auch einige Damen ...

Preis nur Lockmittel?

Dies ist der erste Brief, den ich an Euch schreibe (ist ja auch die erste Ausgabe) und ich wollte Euch schon jetzt ein Riesenlob ausschreiben. Eure Zeitschrift ist wirklich super! Vor allem die geile Vollversion und die Demos für nur 6,90 DM. Jetzt stellt sich natürlich die Frage, ob der Preis so bleibt oder nur ein Lockmittel war, und die nächste Ausgabe 20,90 DM kostet. *Markus Roth*

GameStar Die 6 Mark 90 sind in der Tat eine Art Lockangebot – auf Dauer können wir diesen Preis leider nicht halten. Über den finalen Preis brüten unsere Verlagsoberen noch, GameStar wird aber definitiv die 10-Mark-Schallgrenze nicht durchbrechen.

Respekt für Videokonsolen

Ich möchte etwas Kritik äußern, und zwar zu Eurer Haltung gegenüber dem N64. Sicher, Ihr seid ein PC-Spielemagazin und wollt Eure Lieblinge verteidigen, aber Ihr hört Euch ja gerade so an, als ob das N64 vor dem Aus stünde! Versteht mich nicht falsch, ich will nur, daß die Videospiele von PC-Usern mit mehr Respekt behandelt werden. *Oliver Breul*

GameStar Als PC-Spielemagazin weisen wir gerne darauf hin, wenn es bei einer PC-Umsetzung im Vergleich zum N64-Original Verbesserungen gibt. Wir haben aber keinesfalls etwas gegen die Konsolen. Bei Jörg steht beispielsweise eine PlayStation im Wohnzimmer, und Mick besitzt so ziemlich jedes Videospielsystem der letzten zehn Jahre – darunter natürlich auch ein N64...

Im Universum nichts Neues

Riven – the Sequel

Schöner, größer, mit mehr Bewegung: Riven ist kein neuer Meilenstein, aber ein

Wenn uns haarscharf vor Redaktionsschluß das Sequel zum »erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten« überrascht, versuchen wir natürlich den Test noch in die aktuelle Ausgabe zu bringen. 3,5 Mio. Mal, so Brøtherbund, hat Myst sich verkauft. Von der Fortsetzung Riven, die im Tochterlabel Red Orb erscheint, erhofft man sich ähnlichen Erfolg. Grund genug für einen spontanen Entschluß: Wir kippen zwei bereits fertige Seiten (die »Vorletzte« und die Software-Seite), zwei Freiwillige werden mit ausreichenden Kaffeevorräten und je sechs CDs an ihre Stühle gefesselt und verbringen ein intensives Testwochenende auf der Insel...

Charles Glimm



Jede Mark ins Rendern

Hier ist er, der wahre und einzige Nachfolger des Trendbereiters Myst. Auch in Riven sind die gerenderten Außen- und Innenansichten wieder absolute Spitzenklasse. Ergänzt durch einen »paßgenauen« Soundtrack bauen sie erneut die dichte, glaubhafte Atmosphäre auf, die schon Markenzeichen von Myst war. Die Puzzles sind von der gewohnten Knackigkeit und erfordern genaues Beobachten und lebensnahes Learning-by-doing anstatt abstruser Aktionen oder superkurzer Reaktionszeiten. Kurz, für passionierte Mystler ist die Zeit gekommen, sich mit einem großen Vorrat an Knabbersachen einzuschließen.

Keine Mark ins Interface

Doch für meinen Geschmack ist das Herumwandern unter einem ewig blauen Postkartenhimmel voller Schäfchenwolken, das gelegentliche Umlegen eines Hebels, Drehen an einem Rädchen hier, Brüten über einem Fensterbild dort, zu wenig. Cyan hat vier Jahre lang die tollsten Klippen, Seen, Strände und Tempel gerendert, dabei aber den Trend verpennt. Wo sind der Rundum-Blick, in Echtzeit agierende Charaktere und ein (wirklich) intelligenter Cursor geblieben, alles mittlerweile Standard? Echte Myst-Fans allerdings werden sich durch solch kleinliche Mäkeleien den Spaß an Riven nicht verderben lassen.

Bewährte Tugenden

Wer Myst mochte, wird Riven lieben – es setzt voll auf die bewährten Tugenden: Eine dichte Atmosphäre, eine in sich geschlossene, stimmige und erfahrbare Spielwelt, fantastische Rendergrafik. Wer jedoch auf Innovation gehofft hat, den enttäuscht Cyan mit seinem neuesten Streich. Riven ist einfach »nur« Myst – im Quadrat.

Bücher spielten eine wichtige Rolle im ersten Teil, vor allem multidimensionale, durch die man sich an den Ort ihrer Entstehung versetzt. Mit solcher Lektüre entkam Atrus von Myst, wobei das fragliche Buch allerdings durch einen Dimensionsspalt just auf unsere Erde purzelte. Und nun raten Sie mal, wer es dort aufgehoben hat – ja genau, Sie...



Piktogramme geben Hinweise auf die Funktion von Maschinen.

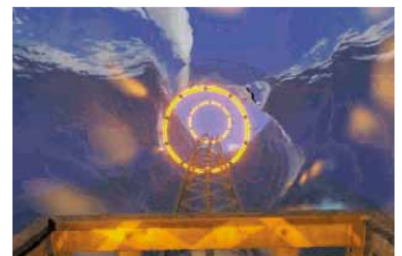


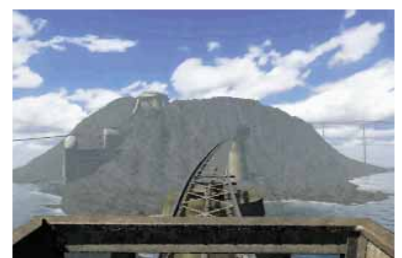
Vor allem in den detaillierten Innenräumen kommt die Renderqualität zur Geltung.

Ein klarer Auftrag

Einmal mehr findet der Spieler sich auf einer Inselwelt wieder, deren Kultur und Technik ihm nicht vertraut sind. Immerhin kennt er diesmal seinen Auftrag: Atrus' tyrannischen Vater Gehn in ein manipuliertes Link-Book locken. Dann können die unschuldigen Bewohner von der kollabierenden Spielwelt evakuiert werden. Zunächst mal sitzen Sie aber in einem engen Käfig fest, und besagtes Gefängnisbuch fällt einem Rebellen in die Hände. Der räumt zwar den Wächter aus dem Weg und öffnet Ihren Kerker – aber bis die Gitter sich gesenkt haben, ist der rotgewandete Ersatz-Robin-Hood längst über alle Berge.







Häufiger werden in Riven prächtige Animationssequenzen wie diese eingestreut.

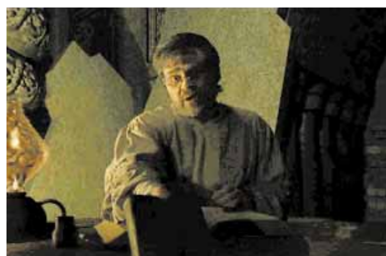
to Myst

würdiger Nachfolger für Myst.

Nun heißt es also, die Rebellen finden und ihnen das Buch wieder abschwatzen. Bereits das erweist sich als harte Nuß, denn die Rivensche Bevölkerung ist nicht gerade für ihre Leutseligkeit bekannt. Kaum tauchen Sie



Die bizarren Maschinen nehmen Sie meist mit Wasser- oder Dampfkraft in Betrieb.



Zwei ledergebundene Büchlein sind alles, was Sie auf die Reise mitnehmen.

in einem Ort auf, schon heulen Sirenen. Mütter holen ihre Kinder von der Straße, die Brücken zu den schwalbennesterartigen Pueblos werden eingezogen und unser Klopfen verhallt ungehört.

Die Puzzles in **Riven** lösen Sie in bewährter Weise entweder durch Beobachten, Ausprobieren und den Einsatz kalter Logik – oder durch Hinweise aus Büchern, Ikonen und Piktogrammen. Wasser spielt eine zentrale Rolle. Entsprechend viele Arbeitsstunden flossen in die naturgetreue Darstellung des flüssigen Elements, seine Transparenz- und Reflektionseffekte.

Wasserkraft

Wasser umgibt die fünf Inseln, bildet Flüsse und Seen und treibt, entweder direkt oder umgewandelt in Dampf, die meisten der bizarren Maschinen an. Viele Rätsel haben damit zu tun, daß man Wasserrohre in Betrieb nimmt, Dampfventile öffnet oder schließt. Dazu gibt es bewegliche Durchgänge zu verschieben oder Tastenkombinationen zu enträtseln. So kommt man Schritt für Schritt vorwärts, öffnet neue Räume, setzt verrückte Verkehrsmittel über wie unter Wasser in Gang und lernt Land und Leute kennen. Im Inventar dagegen herrscht mal wieder gähnende Leere. Alle Aktionen werden mit einem »semi-intelligenten« Cursor bewerkstelligt. Der wechselt am Bildschirmrand die Ausrichtung (sprich: Sie können in diese Richtung sehen), weist aber nur vereinzelt auf Hotspots hin. Das alles klingt **Myst**-Spielern vertraut. Auch die Darstellung hat sich nicht geändert. Sie können den Blick nicht wie bei **Zork: Nemesis** stufenlos schwenken, oder gar völlig frei herumschauen (**Atlantis**). Statt dessen werden die in Highcolor und SVGA gerenderten, teilweise atemberaubenden Ansichten relativ ruckartig aneinandergeheftet.



Dort unten beginnt Ihre mystische Inseltour über sechs mit Renderwerk vollgestopfte CDs.



Animationen werden in die gerenderten Standbilder »eingestanzt«. Das erkennt man leider vor allem daran, daß sie gerne um einen Millimeter versetzt erscheinen.

Dafür sind nun mehr und längere Animationen eingestreut. Rasante Berg- und Talfahrten, drehbare Tempelräume und nicht zuletzt die Bewohner der Inseln werden in rund 60 Minuten Video »lebendig«. Interaktion bleibt allerdings auch auf **Riven** wieder rar – die meisten Videoszenen sind selbstablaufend, nur ganz wenige können unterbrochen oder gar beeinflußt werden. CG

Riven – the Sequel to Myst

Genre:	Adventure	Hersteller:	EMG Publishing
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch/Dtsch. in Vorb.	Anleitung:	Englisch/Dtsch. in Vorb.
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	75 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD
Direct-X	Direct-X	Direct-X

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Ausgefüllte Wochenenden für Myst-Liebhaber.

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la) (verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Trainee: Rüdiger Steidle

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM- und Videoproduktion: Toni Schwaiger (tsc) (ständiger freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Heinrich Lenhardt (hl), Magnus Kalkuhl, Marc Vich

Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-670, verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition/-verwaltung: Rudolf Schuster, leitend (-135); Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: -619

International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (z. Zt. ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postgirokonto München 220 977-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Claude Bril, Immeuble La Fayette, 2, Place des Vosges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 00. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 187 Oaks Road, P.O.Box 9171, Framingham MA 01701, Tel.: 001/508/8 79 07 00, Fax: 8 20 16 39. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street, San Francisko CA 94111, Tel.: 001/415/6 76 30 00, Fax: 3 31 08 81. **Hongkong:** IDG Communications, Lydia Chan, Suite 9, One Capital Place, 18 Luard Road, Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Kumar Ashok, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications,Vincent Chen, 12F-2, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 05 60 05.

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243); Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. **Leserservice:** Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15; Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart,BLZ 60010070, Konto-Nr. 1615-705

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. – ISSN 0937-4906

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Telefon: 0 89/3 60 86-0

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 275 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 60 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist. Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss; Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern.

Hier erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652;

Hier erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-652

So können Sie GameStar abonnieren:
Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166

Im nächsten GameStar



Auch 150 redaktionelle Seiten sind einmal vorbei – doch in vier Wochen gibt's Nachschub!



Floyd

Das Grafikadventure **Floyd** stammt von den Machern von **Simon the Sorceror**. Adventure Soft zieht bei den Abenteuern eines schusseligen Außerirdischen alle Register. Die englische Version **Feeble Files** wurde aufwendig übersetzt.

Jedi Knight

Unter allen angekündigten 3D-Actionspielen hat **Jedi Knight** einen gewaltigen Vorteil: Es spielt im Star-Wars-Universum. Doch auch spielerisch soll der inoffizielle Nachfolger des hierzulande indizierten **Dark Forces** ein Hit werden.

F1 Racing Simulator

Eine Mischung aus dem simulationslastigen **Grand Prix 2** und dem actionreichen **Formel 1** verspricht der **F1 Racing Simulator** zu werden. Vor allem grafisch könnte das actionreiche Rennspiel die neue Spitzenposition einnehmen.



Monkey Island 3

LucasArts Ruhm begründet sich nicht zuletzt auf die Serie um Guybrush Threepwood. In **Monkey Island 3** meldet sich der chaotische Rätsellöser zurück. Der verheißungsvolle Untertitel des Adventures: **Curse of Monkey Island**...





GameStar CD-ROM

Auf unserer Silberscheibe finden Sie auch nächsten Monat wieder eine hochwertige **Vollversion**. Dazu gibt's **viele Demos**, **Patches**, **Videos**, **Tools** sowie **Raumschiff GameStar** Folge 3.

Conquest Earth

Die diesmalige Echtzeit-Testreihe hat **Conquest Earth** knapp verpaßt, doch im GameStar 12/97 fühlen wir dem Action-Taktikmix auf den außerirdischen Zahn.



Pentium II

Die ersten **Pentium-II-PCs** kommen auf den Markt. Wir testen den Prozessor auf Herz und Nieren und gehen der Frage nach, ob sich der Umstieg lohnt und der Pentium II auch 1998 aktuell bleibt.



Und außerdem...

... erwarten Sie in der nächsten Ausgabe wieder aktuelle Previews, kritische Tests und eine Vielzahl von Tips & Tricks.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.